ΤΕΥΧΟΣ 95 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1993 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 700

PIXEL Classic

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



SPECIAL REVIEW
LINKS 386 PRO
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ SUPER VGA



ADVENTURE
ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ
20 ΣΕΛΙΔΕΣ ΓΕΜΑΤΕΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ
AMIGA 1200
Η ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΩΝ HOME ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ



2 SUPER ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ

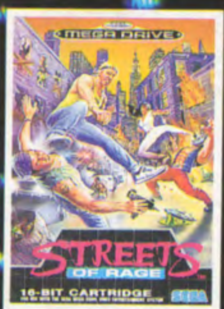
SEGA

Ο ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΝΙΚΗΣΕ!!!

SEGA τα δυναμικότερα video games στον κόσμο φέρνουν τώρα την επανάσταση, με γραφικά υψηλής ευκρίνειας και με τον τελειότερο στερεοφωνικό ήχο. Παίξτε τώρα με τα SEGA, σε τρεις μοναδικές συσκευές και κερδίστε στα εκατοντάδες φανταστικά παιχνίδια.

Τα SEGA θα τα βρείτε σ΄ όλα τα καταστήματα παιχνιδιών και computers.

● MEGA DRIVE, ● MASTER SYSTEM II, ● GAME GEAR



1138 STREETS OF RACE ● ●



27017 SUPER KICK OFF ● ● ●



0035 TEAM U.S.A. BASKETBALL ● NEO



1214 D.R. BASKETBALL ●



1044 BATMAN ● NEO



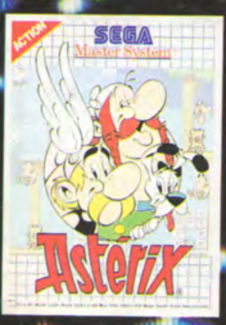
70026 THE TERMINATOR ● ● ● NEO



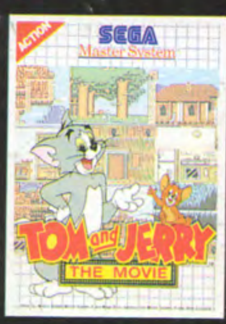
81026 THE SIMPSONS ● ● ● NEO



1032 TAZMANIA ● ● ● NEO



9008 ASTERIX ●



7070 TOM & JERRY THE MOVIE ●



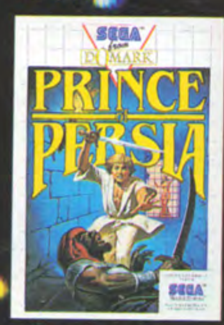
29004 CHUCK ROCK ● ● ●



7077 BUBBLE-BOBBLE ●



27043 ALIEN III ● ●



27022 PRINCE OF PERSIA ● ●

ASHLEY & HOLMES ATHENS

Παίξτε τώρα σε τρεις μοναδικές συσκευές

ΧΡΥΣΗ ΕΓΓΥΗΣΗ 12 ΜΗΝΩΝ
SEGA
ΓΕΝΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ
ZEGETRON A.E.

16-BIT



1. MEGA DRIVE, η φανταστική κονσόλα 16 BIT με γραφικά υψηλής ευκρίνειας, στερεοφωνικό ήχο δέκα καναλιών και με το CONTROL PAD και δωρεάν το καταπληκτικό παιχνίδι SONIC THE HEDGEHOG.
- Κύριος επεξεργαστής 68000
- Συμβατότητα με τα παιχνίδια του MASTER SYSTEM II μέσω converter.
- Πάνω από 170 παιχνίδια.

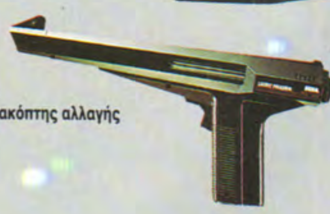
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
ARCADE POWER STICK και SOFT WARE CONVERTER MASTER SYSTEM.





2. MASTER SYSTEM II, η συσκευή που διαθέτει ενσωματωμένο ένα συναρπαστικό παιχνίδι.
- Κύριος επεξεργαστής Z 80΄
- 64 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη.
- 256 έγχρωμα sprites.
- 3 κανάλια ήχου και ακόμα 1 για ηχητικά εφφέ.
- Πάνω από 180 παιχνίδια.
- Βασικός εξοπλισμός το control pad, μετασχηματιστής και ένας διακόπτης αλλαγής από την τηλεόραση στο video game

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
JOYSTICK, LIGHT PHASER, και RAPID FIRE UNIT.





3. GAME GEAR, το μοναδικό έγχρωμο φορητό video game που γίνεται φορητή έγχρωμη τηλεόραση και ταυτόχρονα συνδέεται με video camera.
- 4096 χρώματα
- Τέλειος ήχος με ενσωματωμένο ηχείο και δυνατότητα σύνδεσης με ακουστικά.
- Πάνω από 50 παιχνίδια.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ:
- Ειδικό καλώδιο για τη συμμετοχή μέχρι 8 παιχτών.
- Εξάρτημα για τροφοδότηση από αναπτήρα αυτοκινήτου και για επαναφορτιζόμενες μπαταρίες.
- Ειδικός μετασχηματιστής ρεύματος.



2408 SONIC THE HEDGEHOG



2507 SONIC THE HEDGEHOG





2401 MICKEY MOUSE



2323 WIMBLEDON



2402 SHINOBI

95

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 1993

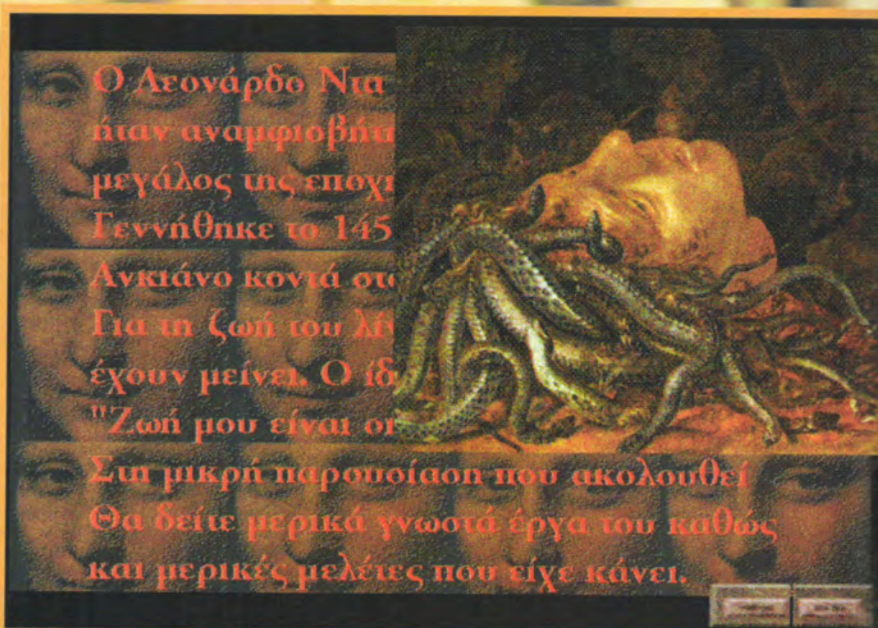
ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Δημήτρης Κοντογιάννης, Κων/ντίνος Παπαζαχαρόπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, Δήμητρα Κουτσιούμπα
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Θόδωρος Κοντοχρήστος
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κυπαρίσσης, Γιώργος Κακαλέτρης, Δημήτρης Ζούλιας, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Γιάννης Αδαμόπουλος, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κική Γεωργιάδου, Χρύσα Παντελαίου, Δήμητρα Πορφύρη, Ζωή Φραγκοπανάγου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαϊραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Λίτσα Νέστορα
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από την εταιρία **NORTHERN NETWORK ΕΠΕ** Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Στέλλα Δίντση
ΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Αλέξανδρος Αθ. Τσανανάς

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μάνος Βενιζέλος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιάννης Λούλης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Κολοβός
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Αγγέλα Βάγκνερ
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, Σπύρος Στουπάκης
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Γεωργία Νιφοροπούλου, Βίκυ Ψυχογιού, Ελένη Κοκκοβίδου, Ματίνα Γιαννοπούλου - Μεσσήνη
DATA ENTRY: Ελένη Κωνσταντινίδου, Ελένη Παπαδογιάννη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γ. Λιάππης
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 6.950 δρχ. - Φοιτητές: 6.000 - Ν.Π.Δ.Δ.: 10.100 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δρχ. Αμερική: 12.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - Vasilis Konstantinou, France - Antonis Vlontakis, USA - Antonis Peristeris

Απαγορεύεται η ολική ή μερική δημοσίευση ή αναπαραγωγή χωρίς έγγραφη άδεια της COMPUPRESS AE. Τα ενυπόγραφα άρθρα δεν εκφράζουν απαραίτητα τις θέσεις του περιοδικού.

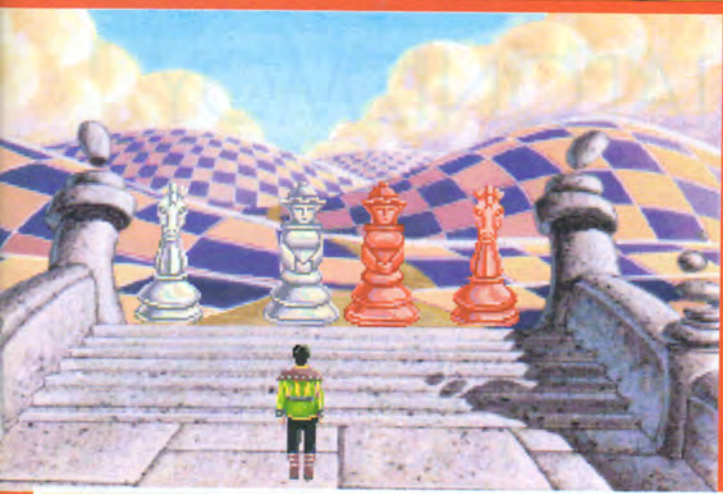




Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 8226407-9, 8231651-2 8230822, 8235921, 8839152-4
VOICE: 8229480 (sysop)

Περιεχόμενα



51 ADVENTURE
Για πρώτη φορά 20 ολόκληρες σελίδες γεμάτες περιπέτεια και όχι μόνο.

78 MultiMedia
Ο αρχισυντάκτης του περιοδικού "Το Γραφείο" μας ξεναγεί σε ένα νέο μαγικό κόσμο.

PIXEL PUZZLE

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ



1ος ΝΙΚΗΤΗΣ
ΧΑΤΖΑΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ



2ος ΝΙΚΗΤΗΣ
ΚΟΥΤΣΙΚΟΣ ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ



3ος ΝΙΚΗΤΗΣ
ΚΟΥΦΑΚΗΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ

Οι νικητές του διαγωνισμού θα παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού, στη διεύθυνση Λεωφ. Συγγρού 44, Αθήνα, με την επίδειξη της αστυνομικής τους ταυτότητας.

Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν επικοινωνήσει με τα γραφεία του περιοδικού ή δεν παρουσιαστεί για να παραλάβει το δώρο του, νικητής αναδεικνύεται ο 1ος επιλαχών, το όνομα του οποίου κληρώθηκε και αναγράφεται πιο κάτω.

Επιλαχόντες:

1) ATARI
ΤΣΙΧΛΑΣ ΑΛΕΚΟΣ

2) NINTENDO
ΙΝΤΑΚΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ

3) ROLAND
ΣΥΡΡΟΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ

Καλή χρονιά, φίλοι μου. Αλλωστε, πώς να μην είναι καλή, αφού, όπως λέει και η παροιμία "Η καλή μέρα από το πρωί φαίνεται". Για να γίνω πιο σαφής, αναφέρομαι σε μια πρόσφατη έρευνα της ICAP Hellas γύρω από τα εξειδικευμένα περιοδικά Πληροφορικής. Τα αποτελέσματα της έρευνας δημοσιεύτηκαν στην εφημερίδα "ΒΗΜΑ", στις 25 Δεκεμβρίου 1992, και φέρνουν πρώτο σε αναγνωσιμότητα το PIXEL, με ποσοστό 21%. Ξέρω, ξέρω, θέλετε να μάθετε ποιο περιοδικό ήταν στη δεύτερη θέση! Πριτς, δεν σας λέω, και μη βιαστείτε να πείτε το "τάδε", γιατί πάλι ξέρω πού πάει το μυαλό σας. Πάντως, για να σας φύγει η αγωνία, θα σας πω ότι ακολουθούν άλλα 5 περιοδικά, τα οποία ασχολούνται αποκλειστικά και μόνο με personal computers. Πρέπει να επισημάνω, επίσης, πως το δεύτερο περιοδικό απέχει από το δικό μας 10 ολόκληρες μονάδες. Μπράβο, πάντα τέτοια, και για ακόμη μια φορά ένα μεγάλο ευχαριστώ για την αγάπη σας.

Ας δούμε όμως τώρα τι έχουμε ετοιμάσει για σας στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Και ξεκινάμε με το πρώτο ζωντανό τεστ της AMIGA 1200. Λέω ζωντανό, γιατί είχαμε τον υπολογιστή στα γραφεία μας για 15 ολόκληρες ημέρες και του δώσαμε να καταλάβει, τόσο πολύ που είμαστε σε θέση να σας πούμε ποια παιχνίδια τρέχει με κανένα απολύτως πρόβλημα, και όχι μόνο. Βλέπετε, δεν αρκεστήκαμε απλά και μόνο να σας πετάξουμε έναν ξερό πίνακα με αναλύσεις, ταχύτητες κλπ. Χαρμόσυνες ειδήσεις όμως έχουμε και για τους φίλους μας τους PCάδες (ο αγώνας τώρα δικαιώνεται). Από αυτό το τεύχος καθιερώνουμε σε μηνιαία βάση στήλες όπως το Programming και το System Interface σε ένα έξτρα οκτασέλιδο που προσθέσαμε για σας.

Τα ευχάριστα όμως δεν τελειώνουν εδώ. Οι Adventurάδες φίλοι μας θα βρίσκουν κάθε μήνα 20 ολόκληρες σελίδες γεμάτες περιπέτεια, χάρτες, νέες κυκλοφορίες (Τσουρινάκη, δώσε πίσω το organizer μου), συμβουλές και τις συνέχειες ενός νέου adventure που γράφει και σκηνοθετεί ο Α. Τσουρινάκης, με τίτλο "Αποστόλη, φέρε το τηλέφωνο". Δεν θα συνεχίσω να απαριθμώ τις υπόλοιπες αξιόλογες στήλες που υπάρχουν στο τεύχος, απλά τώρα μου ήρθε στο μυαλό ένα παιχνίδι που θα παίζουμε κάθε μήνα εσείς και εγώ. Θα έλεγα μάλιστα να το ονομάσουμε "Η ώρα του Αρχισυντάκτη". Κάθε εβδομάδα λοιπόν (Πέμπτη και Παρασκευή από τις 12 μ.μ. έως και τη 1 μ.μ.) θα περιμένω τηλεφωνήματά σας (στα τηλέφωνα του περιοδικού). Θα ζητάτε τον Ουμπέρτο και το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να μου αναφέρετε διάφορα θέματα που σας απασχολούν γύρω από το περιοδικό. Για να γίνω πιο σαφής, θα μου λέτε τι σας αρέσει και τι όχι στο περιοδικό, τι θα θέλατε να βλέπατε μέσα, τι θα θέλατε να είχε περισσότερο και τι λιγότερο, ιδέες, προτάσεις κλπ. Ολοι όσοι τηλεφωνείτε θα μου αφήνετε τα στοιχεία σας και κάθε μήνα θα γίνεται για σας μια κλήρωση με διάφορα δώρα, ευγενική προσφορά γνωστών καταστημάτων υπολογιστών. Γι' αυτόν το μήνα, έχουμε 4 original games, προσφορά του "Εγκέφαλος Computers", Σολωμού & Μπόταση, Εξάρχεια". Περιμένω στο ακουστικό μου.

Καλά καλά, κύριε Εκδότη, θα το πω, δεν το ξέχασα. ΝΑΙ, άλλαξε και το σχήμα του περιοδικού, άλλωστε το νέο σχήμα σάς είναι πάρα πολύ γνωστό. Ετσι είχε ξεκινήσει τον Οκτώβριο του 1983 η ενημέρωση στο χώρο της πληροφορικής. Επιστροφή στις ρίζες λοιπόν.

Τώρα που όλα τα περιοδικά έχουν το ίδιο δέσιμο, το ίδιο μέγεθος, το ίδιο καλούπι, λες και τα βγάζει όλα ένα άτομο, εμείς αποφασίσαμε να καινοτομήσουμε και πάλι. Στο κάτω κάτω της γραφής, ορισμένα πράγματα έχουν μπει στη ζωή μας, τα έχουμε μάθει, τα έχουμε αγαπήσει, τα γνωρίζουμε από χιλιόμετρα μακριά και έχουν γίνει πλέον ΚΛΑΣΣΙΚΑ. Γι' αυτό, από εδώ και μπρος μόνο PIXEL CLASSIC.

TERRA INFORMATICA

ΗΘΟΠΟΙΟΣ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ...BYTES

Οι ψηφιακοί πρωταγωνιστές είναι εδώ!

Η δημιουργία κινούμενων χαρακτήρων με τη βοήθεια υπολογιστή δεν είναι καινούρια υπόθεση. Ακόμη και ο Pac-Man μπορεί να χαρακτηριστεί ψηφιακός ήρωας. Ομως, στη δεκαετία που διανύουμε τα πράγματα θα αλλάξουν εντελώς όψη. Η εξέλιξη στον τομέα των computer graphics θα δώσει σάρκα και οστά σε χαρακτήρες μέσα στην οθόνη, τόσο ρεαλιστικά σχεδιασμένους, ώστε να μας δίνουν την ψευδαίσθηση ότι είναι ζωντανοί.

Ηδη πολλές διαφημίσεις, τόσο εδώ όσο και στο εξωτερικό, έχουν για πρωταγωνιστές τους λεγόμενους "synthetic actors" (συνθετικούς ηθοποιούς), που παράγονται από graphics workstations και κινούνται με φυσικότητα μπροστά στα μάτια μας. Σοκολάτες που παίρνουν ξαφνικά ζωή και κίνηση, δεινόσαυροι που μιλούν και τηλεπαρουσιαστές που αποτελούνται από pixels κάνουν όλο και συχνότερες εμφανίσεις. Μια νέα σειρά αισθητήρων, οι οποίοι προσαρμόζονται στο σώμα ενός ηθοποιού και συνδέονται με τον υπολογιστή, μπορεί να μεταφράσει τις κινήσεις και να τις στείλει στο sprite, κάνοντάς το να κινείται με μοναδική φυσικότητα και δίνοντας τη δυνατότητα στο χειριστή να δώσει σκηνοθετικές οδηγίες στο χαρακτήρα, σαν να ήταν ζωντανός! Βέβαια, για να γίνουν όλα αυτά πραγματικότητα, απαιτείται ένας πανίσχυρος υπολογιστής, ικανός να επεξεργάζεται την εικόνα, να την κινεί και να κάνει photorealistic rendering σε real time χρόνο.





Για να πάρετε μια γεύση των Mips που απαιτούνται, αρκεί να σκεφτείτε ότι η Amiga χρειάζεται να μείνει ανοιχτή πολλές ημέρες, για να ολοκληρώσει το rendering μιας εικόνας σε HAM mode (το οποίο απέχει εν τούτοις πολύ από τη φωτορεαλιστική απεικόνιση). Και τι θα δούμε ακόμα..

ΤΑ ΠΑΡΑΞΕΝΑ ΤΟΥ SOFTWARE

Προγράμματα με ...χρησιμότητα!

Μήπως ζείτε δίπλα σε εξωγήινους και δεν το έχετε ακόμη καταλάβει; Αραγε είναι καρούμπαλο αυτό που έχει στο μέτωπό του ο γείτονάς σας, ή.... Μήπως τον τελευταίο καιρό ο σκληρός σας δίσκος κάνει ένα περίεργο βούισμα σαν να έχει ...νερό μέσα; Πώς θα το διαπιστώσετε; Πού αλλού εκτός από την Καλιφόρνια υπάρχουν προγράμματα που θα σας δώσουν ...υπεύθυνη απάντηση για όλα τα παραπάνω;

Περίπου 70 προγράμματα-διαμάντια σαν τα παραπάνω συγκεντρώθηκαν και διαγωνίστηκαν σε έναν ακόμη περίεργο διαγωνισμό, από εκείνους που μόνο στην Αμερική μπορούν να διοργανωθούν: Το διαγωνισμό του "πιο περίεργου προγράμματος" στην πρώτη ετήσια γιορτή των υπολογιστών στην πόλη του Σαν Ντιέγκο.

Οι νικητές; Ακούστε προσεκτικά: Την πρώτη θέση πήρε μια τρελή αγελάδα που πηδά και μεταμορφώνεται σε μπριζόλες, χάμπουργκερ και λουκάνικα καθώς χτυπά το έδαφος, ενώ τη δεύτερη θέση πήρε το software που προαναφέραμε, το οποίο σας ειδοποιεί ...έγκαιρα αν ο γείτονάς σας είναι alien, θέτοντάς σας μια σειρά από καίριες ερωτήσεις. Μία από τις πρώτες θέσεις, τέλος, πήρε και ένα πρόγραμμα, το οποίο είναι σχετικά περισσότερο χρήσιμο, μια και σας ενημερώνει για το πόσες ώρες περνάτε στο μπάνιο σας σε όλη σας τη ζωή.

Μερικά επίσης προγράμματα που φιλοδοξούσαν να κατακτήσουν κάποια από τις πρώτες θέσεις ήταν ένα utility που έκανε περίεργες προβλέψεις σχετικά με το μέλλον σας, ένα πρόγραμμα-ποιητής που έκανε στιχάκια και ένα πρόγραμμα επίδειξης σιχαμερών γραφικών, που έδειχνε σκουλήκια να μπαινοβγαίνουν από το στόμα, τη μύτη και τα αυτιά ενός προσώπου.

Μη με ρωτήσετε βέβαια γιατί υπάρχουν αυτά τα προγράμματα και γιατί υπάρχουν προγραμματιστές που καταναλώνουν χρόνο και φαιά ουσία στη δημιουργία αυτών των προγραμμάτων. Ισως στο μυαλό κάποιων programmers υπάρχουν κάποια bugs...

TERRA INFRMATICA

ΣΥΝΟΙΚΙΑ ΤΟ ΟΝΕΙΡΟ

Υπολογιστές σχεδιάζουν error-free γειτονιές

Ακόμη δεν έχουν σβήσει οι αναμνήσεις από τη βίαιη εξέγερση των φτωχών κατοίκων του Λος Αντζελες τον περασμένο Απρίλη και οι πολεοδόμοι βρήκαν μια έξυπνη λύση για να ηρεμήσουν τα πνεύματα των ευέξαπτων κατοίκων των φτωχότερων συνοικιών, οι οποίες πραγματικά έγιναν στάχτη. Χρησιμοποιούν ισχυρούς workstations για τη ρεαλιστική αναπαράσταση των οικοδομικών τετραγώνων που πρόκειται να χτιστούν, έτσι ώστε οι εκπρόσωποι των κατοίκων να έχουν οι ίδιοι γνώμη για τη μορφή της περιοχής όπου πρόκειται να εγκατασταθούν. Η τεράστια ισχύς των σημερινών workstations, σε συνδυασμό με το χαμηλό κόστος που δεν ξεπερνά το ένα δέκατο της τιμής ενός supercomputer με την ίδια απόδοση, έδωσαν τη δυνατότητα στους αρχιτέκτονες να αξιοποιήσουν δυνατότητες άγνωστες



μέχρι τώρα. Πανεπιστήμια, μαζί με εταιρίες κατασκευής hardware και software, ενώθηκαν για τη δημιουργία των κατάλληλων προγραμμάτων, που συνδυάζουν στοιχεία CAD, virtual reality και solid modelling. Με τη βοήθεια των προγραμμάτων ολόκληρες συνοικίες εμφανίστηκαν "ξαναγεννημένες" στην οθόνη του monitor, δίνοντας την ευκαιρία στους δημάρχους να περιπλανηθούν σε αυτές "πετώντας" πάνω από τις στέγες των σπιτιών.

Το μοντέλο της συνοικίας έχει δημιουργηθεί με βάση αεροφωτογραφίες της περιοχής, φωτογραφίες τύπων κατοικιών που υπήρχαν και με τη βοήθεια προγράμματος υπολογισμού της κυκλοφοριακής κίνησης σύμφωνα με το οδικό δίκτυο. Με όλα τα παραπάνω εργαλεία, οι ειδικοί άρχισαν να παίζουν ένα σούπερ Sim City, δοκιμάζοντας διάφορους συνδυασμούς κατοικήσιμων και εμπορικών περιοχών, προσθέτοντας και αφαιρώντας κοινόχρηστους χώρους, έτσι ώστε να έχουν το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Για πρώτη φορά στην ιστορία, οι κάτοικοι αποφάσισαν οι ίδιοι για την εμφάνιση του χώρου όπου θα ζήσουν. Αραγε τι θα 'λεγε ο δήμαρχος της Αθήνας γι' αυτό;

ΑΥΤΟ ΕΙΝΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟ SOFTWARE!

Οι υπολογιστές σε ανθρωπιστική αποστολή

Μια ακόμη εφαρμογή των multimedia, ασυνήθιστη μεν, αλλά από τις πιο χρήσιμες, έρχεται να προστεθεί στον κατάλογο των ευεργετημάτων που προσφέρει στην κοινωνία του 2000 η Πληροφορική και οι απίθανες εφαρμογές της. Το τμήμα ειδικών προγραμμάτων της IBM (μετάφραση του IBM Special Programs Department) δημιούργησε την πρώτη στην κατηγορία της εφαρμογή σε υπολογιστή, η οποία βοηθά στην ανίχνευση και ανεύρεση παιδιών που έχουν εξαφανιστεί. Προσέξτε: Μιλάμε για συγκεκριμένη "dedicated" εφαρμογή, και όχι για κάποιο ήδη υπάρχον πρόγραμμα που παίζει δευτερευόντως αυτόν το ρόλο. Χρησιμοποιώντας το Audio Visual Connection της IBM, ένα πρόγραμμα που βασίζεται στην τεχνολογία των πολυμέσων και συνδυάζει video, έγχρωμα γραφικά, στερεοφωνικό ήχο και κείμενο, η εφαρμογή "Have You Seen Me?" μπορεί να στείλει ηλεκτρονικά μέσω δικτύου αρχεία χαμένων παιδιών σε 43 υπηρεσίες των Ηνωμένων Πολιτειών και να βοηθήσει τα αστυνομικά τμήματα, τους τηλεοπτικούς σταθμούς και τα γραφεία ιδιωτικών αστυνομικών. Η IBM έκανε μια έξυπνη και ανθρωπιστική κίνηση, κάνοντας δωρεά την εφαρμογή της στο Εθνικό Αμερικανικό Κέντρο για Εξαφανισμένα Παιδιά του Ωρλινγκτον στην πολιτεία της Βιρτζίνια. Μέχρι τώρα, το Κέντρο χρειαζόταν έναν περίπου μήνα για να πάρει και να αναπαραγάγει μια φωτογραφία αγνοούμενου παιδιού, να δημιουργήσει αντίγραφα και να τα ταχυδρομήσει. Με το νέο σύστημα, σημαντικά στατιστικά στοιχεία, εικόνες υψηλής ευκρίνειας και ήχος αποστέλλονται μέσα σε λίγα λεπτά. Το Κέντρο προβλέπεται να υιοθετήσει πλήρως το σύστημα και να το προωθήσει στους περισσότερους κοινόχρηστους χώρους, τοποθετώντας το σε περίπτερα αεροδρομίων, εμπορικά κέντρα και αλλού. Μια από τις λίγες φορές που η Πληροφορική εξυπηρετεί έναν καθαρά κοινωφελή σκοπό και δικαιολογεί την ύπαρξη και την τρομερή ισχύ της. Ευχόμαστε το συγκεκριμένο πρόγραμμα να υιοθετηθεί και στη χώρα μας το συντομότερο.

3D MOUSE, VIRTUAL REALITY ΚΑΙ ΟΛΟΓΡΑΦΙΕΣ

Ενα μείγμα για ρεαλιστικά computer graphics



Τρισδιάστατο ποντίκι; Γιατί όχι; Μέχρι τώρα τα computer graphics παρέμεναν απρόσιτα μέσα στον υπολογιστή, χωρίς ο χρήστης να έχει τη δυνατότητα να τα κατευθύνει ή να τα επεξεργαστεί, παρά μόνο μέσω του mouse. Ομως, λίγη virtual reality και λίγη ολογραφία έφεραν για μια ακόμη φορά τα πάνω κάτω. Για πρώτη φορά ο χρήστης των workstations της Sun έχει τη δυνατότητα να επέμβει επάνω στο αντικείμενο που βλέπει στην οθόνη του με τα ίδια του τα χέρια. Το virtual holographic workstation δίνει τη δυνατότητα στο χειριστή του να χειριστεί τα μοντέλα επί της οθόνης, διαμορφώνοντάς τα χωρίς να κινεί το χέρι του στο γραφείο, αλλά κινώντας το 3D mouse μπροστά ακριβώς στην οθόνη. Για τη δημιουργία της ψευδαίσθησης του τρισδιάστατου χώρου, ο χρήστης φορά ειδικά γυαλιά με υγρούς κρυστάλλους, τα οποία εναλλάσσουν τις εικόνες μπροστά από τα μάτια. Οσο για το περιφερειακό, είναι δημιούργημα της γνωστής μας Logitech. Μέχρι στιγμής η τεχνολογία τρισδιάστατου χειρισμού των γραφικών εφαρμόζεται για την κατεργασία μεταλλικών μοντέλων. Ομως, οι flight simulators είναι κοντά...

Console NEWS

ΜΕΓΑΛΟΦΥΕΙΣ ΙΔΕΕΣ

Η UK Electronics Company Ultra ήταν αρκετά απασχολημένη, εξελίσσοντας διάφορα πολύ χρήσιμα προϊόντα για τη Mega Drive και για το Game Gear. Προς το παρόν η εταιρία αντιμετωπίζει νομικές δυσκολίες με τις μεγάλες δυνάμεις στις κονσόλες, τη Nintendo και φυσικά τη Sega. Γιατί όμως; Γιατί απλά θέλει να φτιάξει cartridges παιχνιδιών που θα τρέχουν σε 2 μηχανήματα. Συγκεκριμένα οι ιδιοκτήτες Mega Drive θα μπορούν να παίζουν τα παιχνίδια της Nintendo SNES και οι ιδιοκτήτες του Game Gear θα μπορούν να απολαμβάνουν τα παιχνίδια του Lynx. Μακάρι η UK.E.C.U. να πάρει τα δικαιώματα από τη Nintendo, αλλά και από τη Sega, ώστε να έχουμε τα πρώτα... Sega ή Nintendo... συμβατά!





Ο ALADIN ΚΑΙ... Η ΜΑΓΙΚΗ ΚΟΝΣΟΛΑ!

Αν ρωτήσετε κάποιον ιδιοκτήτη NES ποιο είναι το πιο σημαντικό του πρόβλημα αυτόν τον καιρό με την κονσόλα του, θα σας πει ότι τα παιχνίδια για το NES είναι πανάκριβα. Για παράδειγμα, τα τελευταία Star Wars και Maniac Mansion κοστίζουν 50 λίρες το καθένα! Ετσι λοιπόν μία συσκευή που... μειώνει το κόστος των παιχνιδιών, εξοικονομεί μεν πολύτιμο χώρο, αλλά μειώνει τον αριθμό των chips που πρέπει να κατασκευαστούν. Αυτά είναι σίγουρα ευχάριστα νέα. Η ιδέα πάνω στην οποία βασίζεται το Aladdin είναι η εξής: Συνδέετε ένα λεπτό cartridge στο μηχάνημά σας (το Aladin), το οποίο περιέχει τα τσιπάκια του NES που είναι κοινά σε όλα τα παιχνίδια. Ετσι στα παιχνίδια που θα βγαίνουν από εδώ και πέρα θα υπάρχουν μόνο τα εξειδικευμένα τσιπάκια για κάθε παιχνίδι, τα οποία θα προσαρμόζονται επάνω στο Aladdin. Με αυτό το μεγαλοφυή τρόπο θα γλιτώνετε περίπου 15 λίρες, δηλαδή 4.500 δρχ., από κάθε αγορά παιχνιδιού. Οι προγραμματιστικές ομάδες Coders, EA, Acclaim δήλωσαν πως θα υποστηρίξουν το μηχάνημα στο εγγύς μέλλον. Ιδωμεν!

ΕΛΑ ΠΕΤΑΞΕ ΜΑΖΙ ΜΟΥ!

Το Fly-wing από τη Win Chance Technology είναι χωρίς αμφιβολία το ισχυρότερο joystick που έχει βγει ποτέ για κονσόλα. Ισως φαίνεται λίγο ακριβό, αλλά τόσο ακριβή είναι και μία Jaguar XJ220!

Παρ' όλα αυτά, μπορείτε να το πετάξετε με δύναμη κάτω, να το κλοτσήσετε ή να το χτυπήσετε κάπου δυνατά, χωρίς να πάθει τίποτα.

Ο,τι όμως το Fly-wing κερδίζει σε σταθερότητα, το χάνει σε ομορφιά. Είναι βαμμένο με 3 αποχρώσεις του μπλε, αλλά έχει... τιρκουάζ fire buttons!

Εχει microswitches και είναι συμβατό με όλες τις κονσόλες που υπάρχουν. Φυσικά έχει και slow motion, αλλά και turbo fire option.

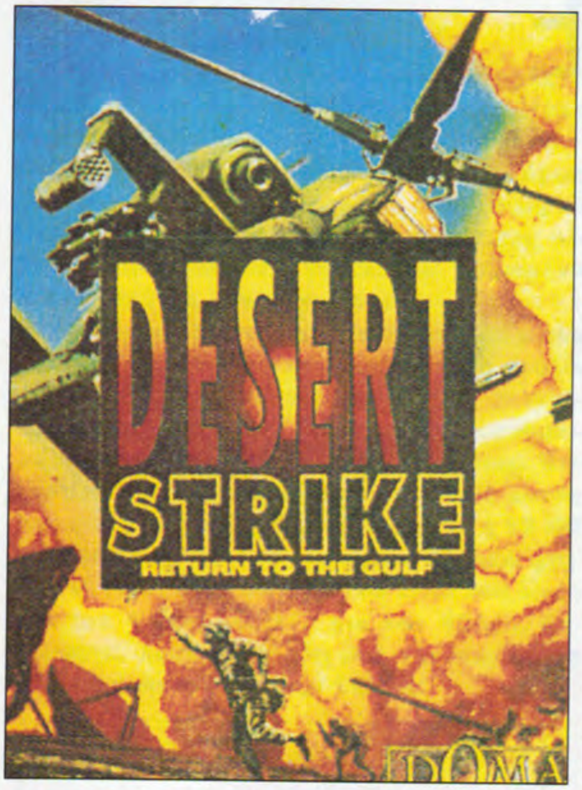
Εμείς το βρήκαμε ακατάλληλο για τα shoot 'em ups, διότι οι αποστάσεις επαναφοράς του μοχλού είναι λιγάκι μεγαλούτσικες.

Σε όλα τα άλλα παιχνίδια τα πήγε μία χαρά. Η DC VIDEO GAMES, που το κατασκεύασε, λέει ότι θα κυκλοφορήσει και μία υπέρυθρη έκδοση με καλύτερη απόδοση και μειωμένη τιμή. Μακάρι!



Console NEWS

ΤΟ DESERT STRIKE ΣΤΗ "ΜΙΚΡΗ" MASTER SYSTEM



Η Domark δουλεύει υπερωρίες, και όταν το κάνει αυτό μία μεγάλη και καταξιωμένη εταιρία όπως η Domark, τότε κάτι καλό θα συμβεί στους χρήστες κάποιας κονσόλας. Αυτή τη φορά η Domark έβαλε ως στόχο της να μεταφέρει το καταπληκτικό Desert Strike από την 16bit στη μικρή των 8bit Master System.

Υπόσχεται ότι θα κρατήσει σχεδόν τα πάντα όσο γίνεται πιο όμοια με τη μεγάλη έκδοση σε ένα Cartridge των 2Mb.

Αλλά δεν είναι μόνο αυτό. Και το Game Gear θα έχει το δικό του Desert Strike! Φυσικά δεν θα συγκρίνεται με το αντίστοιχο της Mega Drive, αλλά θα εκμεταλλεύεται πλήρως τις δυνατότητες των 2 μικρών μηχανημάτων.

Κάτι ακούγεται και για τη μεταφορά των Robocop και Prince of Persia, αλλά είναι μόνο φήμες. Πάντως, όλα είναι δυνατά...

DELTA RAY

Συνέντευξη με τη...Madonna των Joysticks



Ερώτηση: Θα ήθελα να πω ότι είστε πολύ όμορφη κα με τέλεια σιλουέτα. Εχετε αντίζηλες;

Απάντηση: Λοιπόν δεν έχω σχέση με τη μουσική κι ακόμα δεν έχω εκδόσει βιβλίο με γυμνές φωτογραφίες, συνεπώς δεν έχω αντιπάλους.

Ε: Δεν αφήνετε πολλά στη φαντασία μας...Σας ενοχλεί αυτό;

Α: Ε και τι έγινε; Είμαι λιγάκι μπλε αλλά στο ντύσιμό μου μπορώ να πω ότι έχω καλό γούστο.

Ε: Πιστεύετε ότι η εμφάνισή σας, για κάποιο λόγο θα ταράξει το κοινό σας;

Α: Δεν νομίζω ότι το στιλ μου, η ποιότητά μου ή το επίπεδο απόδοσής μου θα επηρεάσει για κάποιον λόγο το κοινό μου. Ισως όμως επηρεάσει αρνητικά τους ανταγωνιστές μου.

Ε: Μπορείτε να μου εξηγήσετε το μυστικό της τεράστιας δημοσιότητάς σας;

Α: Το μυστικό μου είναι τα 4 fire buttons, τα double speed autofires, τα 6 ειδικά σχεδιασμένα microswitches και ο μοναδικός, άνετος μοχλός. Είμαι επίσης συμβατή με τους AMIGA, C64, ST, SEGA, και PCs.

Ε: Σας ευχαριστώ πολύ DELTA RAY...μία τελευταία λέξη για τους θαυμαστές σας;

Α: Απλά ένα ευχαριστώ για την υποστήριξή σας.

ACTION REPLAY ΓΙΑ SUPER NES

Θυμάστε το Action Replay που είχε βγάλει η Datel Electronics για τη Mega Drive; Ε, λοιπόν, τώρα οι ευτυχείς κάτοχοι της Super NES θα μπορούν να προσθέσουν κι αυτοί ένα Action Replay στα περιφερειακά τους.

Ετσι θα μπορούν να επέμβουν όσο βάναυσα θέλουν στα αγαπημένα τους παιχνίδια, προσθέτοντας ζωές, ενέργεια και ό,τι άλλο χρειάζονται για να δουν τις τελικές οθόνες του παιχνιδιού τους!

Το πλήρες όνομα του περιφερειακού είναι Action Replay professional και δουλεύει ακριβώς όπως ο "Sega" συνάδελφός του. Ομως έχει και ένα πολύ σημαντικό πλεονέκτημα.



Θα έχετε παρατηρήσει ότι στο SNES σας καμιά φορά τα παιχνίδια δεν φορτώνουν, μόνο και μόνο γιατί η έκδοσή τους είναι η αμερικανική ή η γιαπωνέζικη και όχι η ευρωπαϊκή.

Τώρα όμως, έχοντας το AR, θα μπορείτε να έχετε όποια έκδοση του παιχνιδιού θέλετε. Στην Αγγλία το περιφερειακό κοστίζει περίπου 50 λίρες και σύντομα θα το δούμε και στην Ελλαδίτσα μας.

COMPUTER NEWS

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... Η ΩΡΑ ΤΟΥ ΜΕΓΑΛΟΥ ΝΕΟΥ!

Λοιπόν, κρατηθείτε! Η Amiga 4000 θα είναι σε λίγο εδώ, μαζί με την νέα 1200. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές, ο συνάδελφος Γιώργος Κακαλέτρης έχει κάνει το τεστ της 1200. Παρ' όλα αυτά, εγώ θα σας μιλήσω για την 4000! Μάθετε λοιπόν έχει τον 68040 στα 25 MHz και είναι πάρα πολύ γρήγορη, πράγμα που οφείλεται στα custom chips. Αλλά έχει και κάτι άλλο: Το Advanced Graphics Architecture Chipset. Αυτό το περίεργο είναι η ειδική αρχιτεκτονική της 4000, αποκλειστικά αφιερωμένη στα γραφικά. Τα γραφικά βέβαια είναι 32bit. Η παλέτα είναι 24μπιτη και δεν είστε πλέον περιορισμένος σε 4.096 χρώματα. Και πόσα έχει; Λοιπόν έχει 16.777.216 χρώματα, 255 αποχρώσεις από το καθένα και μάλιστα πρωτεύουσες! Σε υψηλή ανάλυση βγάζει 64,128 ή 256 χρώματα ταυτόχρονα, αλλά το πιο εντυπωσιακό είναι το HAM 8, στο οποίο βγάζει χρώματα 64bit, δηλαδή 262.000 χρώματα στην οθόνη. Παρ' όλα αυτά, στο HAM 8 η Amiga βγάζει και μέχρι 700.000 χρώματα στις υψηλότερες αναλύσεις. Υπάρχουν οι εξής αναλύσεις: από 320x256 ως 1.280x512, 640x1.024 interlaced. Επίσης, το νέο 800x600 σε συχνότητα σάρωσης 72 Hz και σε 50 Hz Pal και σε 60 Hz NTSC. Θα ήθελα να έγραφα περισσότερα από τα πλεονεκτήματά της, αλλά δεν φτάνει ο χώρος. Πάντως, η ανωτερότητά της σε σχέση με τον Falcon, τουλάχιστον στα γραφικά και την ταχύτητα, είναι εμφανής. Για άλλη μία φορά, όπως τότε με την Amiga 1000, η Commodore ανατρέπει το κατεστημένο στον κόσμο των computer graphics, και όχι μόνο εκεί...!





COMPUTERIZED ΘΡΑΝΙΑ

Επιτελείο εκπαιδευτικών και προγραμματιστών δημιούργησαν, για λογαριασμό της PIM SOFTWARE, ένα πρωτοποριακό για τα ελληνικά δεδομένα πακέτο λογισμικού, τα εκπαιδευτικά προγράμματα Δημοτικού Σχολείου TEMP3–TEMP6. Στην πραγματικότητα, πρόκειται για σειρά προγραμμάτων αντίστοιχων με τα μαθήματα κάθε τάξης, όπως ακριβώς περιγράφονται στα διδακτικά βιβλία.

Ετσι έχουμε:

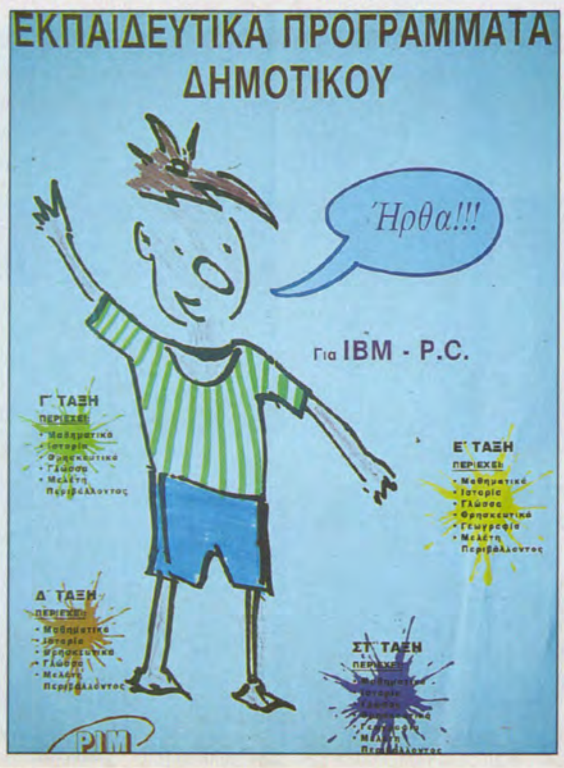
Σειρά TEMP3 = Γ' Δημοτικού, 5 προγράμματα (Μαθηματικά, Ιστορία, Γλώσσα, Θρησκευτικά, Μελέτη περιβάλλοντος).

Σειρά TEMP4 = Δ' Δημοτικού, 5 προγράμματα (Μαθηματικά, Ιστορία, Γλώσσα, Θρησκευτικά, Μελέτη περιβάλλοντος).

Σειρά TEMP5 = Ε' Δημοτικού, 6 προγράμματα (Ολα τα προηγούμενα, αλλά και Γεωγραφία.)

Σειρά TEMP6 = Στ' Δημοτικού, 6 προγράμματα (Μαθηματικά, Ιστορία, Γλώσσα, Γεωγραφία, Θρησκευτικά).

Τα προγράμματα αυτά περιλαμβάνουν ασκήσεις για την καλύτερη εμπέδωση των μαθημάτων. Επίσης, υπάρχει βαθμολογία και ο χειρισμός των προγραμμάτων είναι προσιτός στις ηλικίες που απευθύνονται. Οι οδηγίες είναι κατατοπιστικότατες και εμφανίζονται στην οθόνη την κατάλληλη στιγμή.



COMPUTER NEWS

ΣΚΛΗΡΟΙ ΔΙΣΚΟΙ ΓΙΑ AMIGA 500/500+

Τώρα τελευταία κυκλοφορούν αρκετά utilities, αλλά και παιχνίδια, για τις μικρές μας AMIGA, τα οποία χρειάζονται υποχρεωτικά εγκατάσταση σε σκληρό δίσκο. Αν όμως δεν είστε ο ευτυχής κάτοχος ενός σκληρού δίσκου, είστε καταδικασμένος σε άπειρες αλλαγές δισκετών, με αποτέλεσμα χαλασμένο drive, αλλά και σπασμένα νεύρα.

Οι σκληροί δίσκοι όμως για την Amigoύλα μας είναι πανάκριβοι και - μέχρι τώρα τουλάχιστον - δεν ήταν και τόσο εύκολο να αποκτήσουμε όλοι από έναν. Ομως, η NEC παρουσίασε κάποια σχετικά φτηνότερη λύση. Κατασκευάζει σκληρούς δίσκους, όπως αυτός της φωτογραφίας, χωρητικότητας 43 ή 52 MB και τους πουλάει στο εξωτερικό σχετικά φτηνά. Οι τιμές τους στην Αγγλία είναι 260 λίρες για τον 43άρη και 270 για τον 52άρη. Ευχόμαστε, λοιπόν, με όλη μας την καρδιά να έρθουν γρήγορα και στην Ελλάδα.



ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΟ ΓΕΡΑΚΙ...

Λοιπόν, ο Falcon της ATARI βασίζεται στον 32bit 68030, ο οποίος τρέχει στα 16MHz ενώ διαθέτει επεξεργαστή ψηφιακού σήματος. Σίγουρα, το να συμπεριληφθεί ο επεξεργαστής αυτός, με κωδικό DSP, είναι μία σοφή κίνηση της ATARI. O DSP έχει ικανότητες (συνδεδεμένος με το κατάλληλο hardware βέβαια) Voice mail, Modulating/demodulating σε ένα σήμα από τηλεφωνική γραμμή, που σημαίνει ότι ίσως αντικατασταθεί το modem μέσω software, αλλά εκτελεί και πράξεις κινητής υποδιαστολής, πράξεις που μόνο ένας πανίσχυρος μαθηματικός επεξεργαστής μπορεί να εκτελέσει. Και από γραφικά; Η τοπ ανάλυσή του είναι 768x480 με overscan και ταυτόχρονα 65.536 χρώματα στην οθόνη, επιλεγμένα από παλέτα με 262.144 χρώματα.

Υπάρχουν φυσικά και οι αναλύσεις 256 χρωμάτων, αλλά και οι medium και low για συμβατότητα με τους ST. Απλά κοιτάξτε την εικόνα... Χρησιμοποιεί μόνο 256 χρώματα, αλλά σε ανάλυση high. Φανταστείτε, λοιπόν, τι γίνεται με 65.536 χρώματα...



HISOFT NEWS • HISOFT • HISOFT • HISOFT

HISOFT

Τη Hisoft την ξέρετε όλοι, τόσο οι AMIGA όσο και οι ATARI users. Το νέο αφορά τους αταράδες: Η Hisoft πρόσφατα πήρε τα αποκλειστικά δικαιώματα του πακέτου XBOOT The AUTO folder.

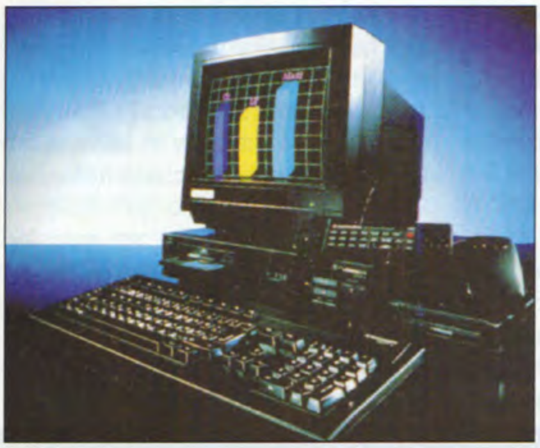
Με αυτό το προϊόν, αγαπητοί μου φίλοι, θα μπορείτε να ελέγχετε το φόρτωμα των προγραμμάτων που φορτώνουν αυτόματα, των desk accesories και των CPX's.

Επίσης, η Hisoft ανακοίνωσε τη διαθεσιμότητα στην αγορά του επεξεργαστή κειμένου Wordflair 2.

Υποστηρίζει FSM GDOS και έχει εξελιγμένο και φιλικότατο user interface, ελεγκτή λαθών (στα αγγλικά) και εξελιγμένο χειρισμό γραφικών.

COMPUTER NEWS

ΤΟ CDTV ΓΙΝΕΤΑΙ ΠΙΟ ΠΡΟΣΙΤΟ



Οι τιμές του CDTV πέφτουν κατά 100 λίρες αυτόν το μήνα. Σημαντική έκπτωση από την Commodore κατά τη διάρκεια μάλιστα των χριστουγεννιάτικων αγορών. Επίσης, τα πακέτα CDTV starter κοστίζουν 399 λίρες τώρα, ενώ το Multimedia Pack (με πληκτρολόγιο) κοστίζει 499 λίρες. Ολα δηλαδή 100 λίρες φθηνότερα. Good! Πάντα τέτοια.

GOLDEN IMAGE ΠΟΝΤΙΚΙ



Η Golden Image, η γνωστή κατασκευάστρια εταιρία Disk drives για AMIGA και ATARI, κατασκεύασε και ένα mouse. Τα χαρακτηριστικά του είναι τα εξής:

Υψηλή ανάλυση 290 dots/inch. Δύο κουμπιά φυσικά, αλλά με μικροδιακοπτάκια. Οπτικομηχανική λειτουργία με αντιστατική μπάλα σιλικόνης. Σίγουρα λοιπόν, στην τιμή των 15 λιρών, είναι ένα ανταγωνιστικό mouse. Επίσης, κατασκεύασε κι ένα οπτικό mouse, δηλαδή ποντίκι χωρίς κινητά μέρη.

Για τη χρήση του συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία ένα ειδικό mouse pad.

ΝΕΟΣ ΠΙΛΟΤΟΣ ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI

Η Logitech, γνωστή σε όλους μας για την ποιότητα των περιφερειακών της, κατασκευάζει τη νέα έκδοση του Pilot mouse.

Για όσους δεν θυμούνται ή δεν ξέρουν τι είναι, σας λέμε ότι πρόκειται για ένα ποντίκι που ταιριάζει και στον ST, αλλά και στην Amiga. Αξίζει να σημειωθεί ότι η Logitech έχει πουλήσει 10.000.000 ποντίκια!

Είναι σχεδιασμένο από την αρχή, εργονομικά και σε οικολογικό κουτί.

Κοστίζει περίπου 25 λίρες στην Αγγλία και ελπίζουμε ότι σύντομα θα έρθει και στην Ελλάδα.



ΤΟ ΤΡΙΟ ΤΗΣ MICRODEAL

Σε λίγο η Microdeal θα ρίξει στην αγορά 3 προγράμματα για Amiga. Το πρώτο έχει όνομα Videomaster και θα μπορεί να χειριστεί εικόνες 320x256, 640x256, 320x512 και 640x512 σε 16 επίπεδα του γκρι ή σε 4.096 χρώματα. Εννοείται φυσικά ότι συνδυάζεται και με hardware. Κοστίζει 70 λίρες.

Το δεύτερο είναι ένα Clarity 16 sampler και κοστίζει 150 λίρες.

Είναι, όπως θα καταλάβατε, ένας sampler, αλλά 16μπιτος.

Εχει και playback σε ποιότητα CD.

Το τρίτο και τελευταίο προϊόν είναι ένα 8bit sampler στην τιμή των 20 λιρών, με το όνομα ...Rave.

Περιέχει ότι και το Master sound, αλλά και sequencer.

ΣΥΝΔΕΣΗ ATARI & AMIGA με AMSTRAD

Μπορείτε κι εσείς, οι ευτυχείς κάτοχοι του NC100, να ανταλλάξετε data με Amiga και Atari, χάρη στο νέο σύστημα μεταφοράς αρχείων της Arnor. Το όνομά του είναι Lapcat και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για σύνδεση PC-PC, ST-PC, AMIGA-PC. Η ευκολία Ymodem που έχει, το καθιστά ικανό να κάνει backup έναν ολόκληρο υποκατάλογο σε έναν άλλο υπολογιστή με μία μόνο λειτουργία. Η τιμή του είναι 40 λίρες. Οι κάτοχοι του NC100 σε λίγο θα μπορούν να αυξήσουν τη μνήμη του NC με κάποιες ειδικές κάρτες μνήμης.



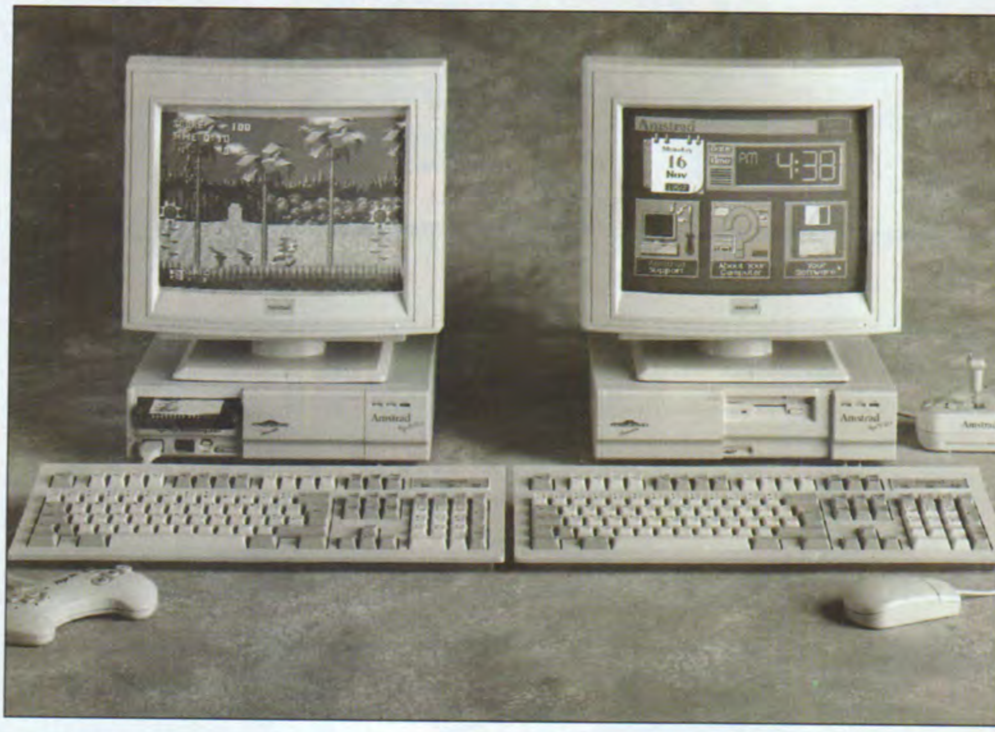
COMPUTER NEWS

MEGA PC AMSTRAD

Sega και Amstrad μαζί σε ένα μηχάνημα!

Το δίλημμα "Computer ή παιχνιδομηχανή" που απασχολούσε τους νέους έπαψε πια να υπάρχει! Τη λύση έδωσε (ποιος άλλος;) η Amstrad με το νέο computer Mega PC! Το Mega PC της Amstrad είναι ένας ισχυρός business υπολογιστής 386sx, με ενσωματωμένο το πασίγνωστο Mega drive της Sega για τους λάτρεις των σύγχρονων computer games. Προσφέρεται με υψηλής ανάλυσης 14" έγχρωμη οθόνη, με δύο ενσωματωμένα ηχεία, που συγχρονίζεται αυτόματα είτε σε γραφικά PC (VGA) με ανάλυση 1.024x768, με ήχο από την κάρτα Ad-Lib είτε σε γραφικά Mega drive με ήχο στέρεο. Διαθέτει υποδοχή ακουστικών για ατομική χρήση ή και σύνδεση με στερεοφωνικό συγκρότημα. Ο υπολογιστής έχει ενσωματωμένη μουσική κάρτα τύπου Ad-Lib για τέλεια απόδοση ήχων και μουσικής. Συνοδεύεται επίσης από mouse, joystick και το ειδικό paddle του Mega drive. Στο σύστημα έχει τοποθετηθεί ένας Connector για Mega CD, έτσι ώστε αργότερα να μπορεί να προστεθεί στο μηχάνημα CD ROM! Στα τεχνικά χαρακτηριστικά του Mega PC περιλαμβάνονται επεξεργαστής 386sx στα 25 MHz, μνήμη RAM 1 έως 16MB, σκληρός δίσκος 40 Mbyte με δυνατότητα τοποθέτησης δίσκων μεγαλύτερης χωρητικότητας. Το Software που το συνοδεύει είναι ήδη τοποθετημένο στο σκληρό του δίσκο και αποτελείται από το MS-DOS 5.0 και το πρόγραμμα Amstrad desktop με οδηγίες χρήσεως επάνω στην οθόνη. Το Mega drive συνοδεύεται από 1 παιχνίδι. Με αυτά τα χαρακτηριστικά, σίγουρα το Mega PC της AMSTRAD θα είναι ο best-seller του '93.

Για περισσότερες πληροφορίες: Amstrad Hellas, Πολυτεχνείου 12, 104 33, Αθήνα, τηλ.: 5230742-3-4, fax: 5228054.



Η AMIGA ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΑΡΧΙΣΕΙ ΝΑ ΤΡΕΧΕΙ!

Τώρα με την εμφάνιση της 1200, αλλά και της 4000, εμείς οι φτωχοί κάτοχοι των A500, αλλά και A500+, νιώθουμε ότι τα μηχανήματά μας πάνε σαν χελώνες. Δεν συγκρίνεται μία 500 στα 7,14 MHz με μία 1200 στα 14 MHz. Πόσο μάλλον με μία... 4000 στα 40 MHz.

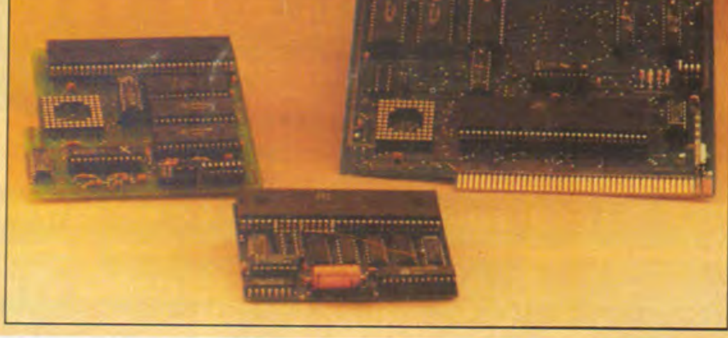
Ευτυχώς, όμως, υπάρχουν κάποιες φτηνότερες λύσεις, οι επιταχυντές. Ενας από αυτούς, με όνομα Mach-2, προσφέρει τα εξής: 68000 στα 16 MHz και με 16K cache memory.

Διπλασιάζει την απόδοση της φτωχής 500, αλλά ταυτόχρονα αποφεύγει τα προβλήματα ασυμβατότητας που παρουσιάζουν οι 68020/68030 επιταχυντές, οι οποίοι είναι και ακριβοί.

Η τιμή του Mach-2 είναι περίπου 120 λίρες Αγγλίας, έναντι 300 λιρών του 68030 επιταχυντή.

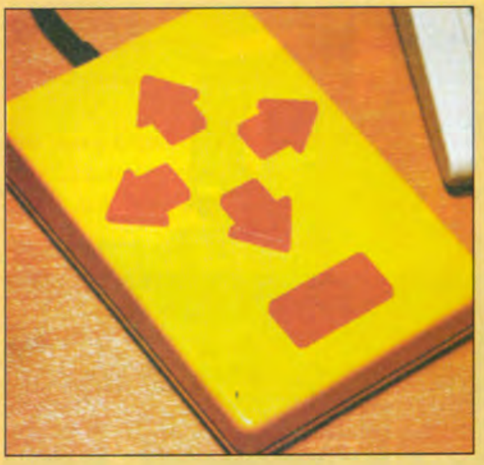
Επίσης, έχει και θέση για μαθηματικό συνεπεξεργαστή 68881 με 50 λίρες επιπλέον.

Τότε θα μπορούμε, επιτέλους, να μιλήσουμε για ταχύτητα...



COMPUTER NEWS

ST: Θέλω να γίνω Κονσόλα στη θέση της Κονσόλας!!!



Τέτοιες φιλοδοξίες έχει ο Atari, αφού τώρα στα add ons του συγκαταλέγεται και ένα ...Joypad. Είναι ατσάλινης κατασκευής και η κατασκευάστρια εταιρία λέει ότι μπορεί κάλλιστα να αναπληρώσει την έλλειψη ενός mouse!

Η Holdfast Computing διαθέτει το περιφερειακό αντί 25 λιρών.

ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ FAST RAM ΓΙΑ A600, A600HD, A1200

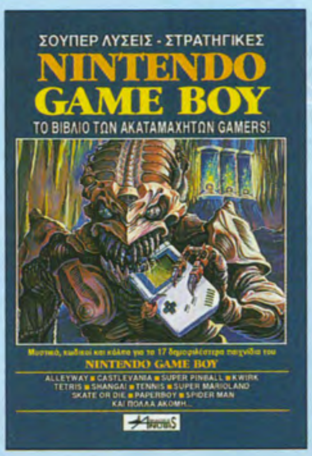
Η Taurus Distribution, σε συνεργασία με τη γνωστή σε όλους Silica Systems, κατασκεύασε κάρτα fast ram για τις 600, 600HD και 1200. Η κάρτα είναι λίγο μικρότερη και λίγο πιο παχιά από μία πιστωτική κάρτα και μπορεί να κάνει το ποσό της fast ram σας 2mb ή 4mb.

Οι κάρτες αυτές είναι συμβατές με όλες τις εσωτερικές ή εξωτερικές επεκτάσεις μνήμης για AMIGA. Η κάρτα των 2 MB κοστίζει αυτή τη στιγμή 129 λίρες, ενώ των 4 MB 199 λίρες. Τιμή λίγο αλμυρή, αλλά κάνει την Amiga γρηγορότερη σε αρκετούς τομείς. Οι αντίστοιχες κάρτες της Silica κοστίζουν 119 και 179 λίρες αντίστοιχα.

Νέες κυκλοφορίες της ANUBIS

Ειδικά για τους οπαδούς της NINTENDO

Τηλεφωνικές παραγγελίες στο 3601761





ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

ΠΡΟΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ **ANUBIS** Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ

Παρακαλώ να μου στείλετε:

. NINTENDO GAME BOY ❑ Τιμή: 1.100 δρχ.

. NINTENDO NES ❑ 1.500 δρχ.

α το λόγο αυτό, στέλνω ταχυδρομική επιταγή Νο.................. με το ακριβές ποσό

ΝΟΜ/ΜΟ..

ΙΕΥΘΥΝΣΗ..

ΟΛΗ.............................Τ.Κ.............ΤΗΛΕΦΩΝΟ..................

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

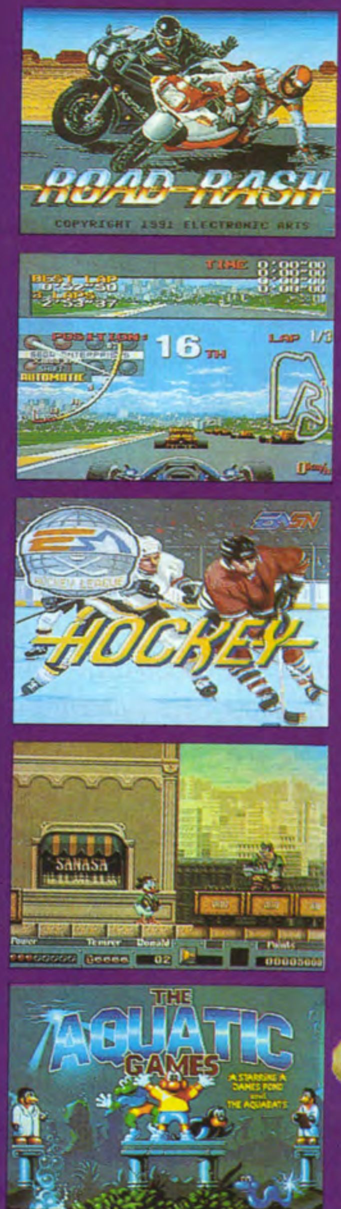
Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9241714 - 6, FAX: 9242219

MEGA PC AMSTRAD = SEGA - Amstrad®!

Δύο σπουδαία μηχανήματα μαζί!

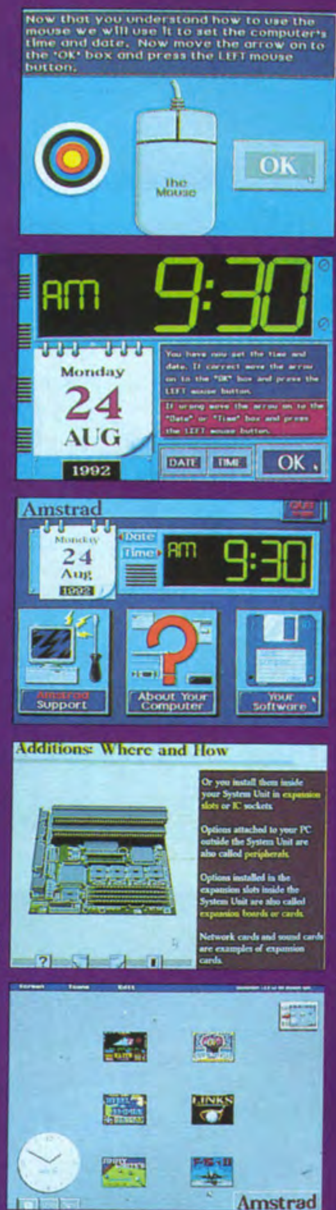
• Sega mega drive
για ατελείωτη διασκέδαση!

• PC 386SX Amstrad
για Business



Ναι, τώρα για πρώτη φορά και
***ΜΟΝΟΝ** η* **Amstrad**
καλύπτει όλες τις σύγχρονες ανάγκες:
ΙΣΧΥΡΟΣ** τελευταίας τεχνολογίας **PC-386SX
για τον επιχειρηματία με ενσωματωμένο το
MEGA DRIVE** της **SEGA
για ατέλειωτες ώρες διασκέδασης, στα παιδιά
από 6 έως 106 ετών!





SEGA MEGA DRIVE

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

- 386 SX • MS DOS 5.0
- 1 έως 16 MB RAM
- 40 MB σκληρός δίσκος
- Εγχρωμη stereo VGA οθόνη 1024 x 768
- Μουσική κάρτα AD-LIB συμβατή
- Mouse, joystick και games paddle!

Κατασκευάζεται και διατίθεται από την Amstrad PLC με την άδεια της SEGA Enterprises L.T.D.

AMSTRAD HELLAS

Πολυτεχνείου 12, Αθήνα 104 33 - 5230742-3-4 • FAX: 5228054
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ Σ.ΠΒ.Ε.: Τσιμισκή 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 251184 - 5- 6-7

ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS ΤΗΣ AMSTRAD

AMIGA 1200

ΧΡΩΜΑ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

Το Νοέμβριο του 1991 η Commodore ανακοίνωνε τη γέννηση της Amiga 500+, είδηση που έπεσε σαν βόμβα στην κοινότητα των Amiga Fans. Ενα χρόνο μετά, νέα βόμβα..., Amiga 1200 το όνομά της, φέρνει τα πάνω κάτω στους ανυποψίαστους users. Δοκιμάζουμε εξαντλητικά το μηχάνημα και σας μεταφέρουμε τις εντυπώσεις μας.

• του Γ. Κακαλέτρη

Οι φήμες και τα fax είχαν προλάβει το μηχάνημα, το οποίο έφτασε στα χέρια μας στις 12 του Δεκέμβρη, από την αντιπροσωπία της Commodore, NET LOGIC, ταυτόχρονα με την εμφάνισή της σε όλο τον κόσμο. Και η αντίδρασή μας, αντίδραση πανικού: Ποιος θα τη φέρει; Τρέχει το AirWarrior; Τι έχει πάνω; Πόσο κάνει; Και αναβολή των αγορών. Ας δούμε, λοιπόν, περί τίνος πρόκειται...

ΜΕ ΜΙΑ ΠΡΩΤΗ ΜΑΤΙΑ

Με μια πρώτη ματιά το μηχάνημα δεν σου "γεμίζει το μάτι", αφού πρόκειται εξωτερικά για μια Amiga 600 με αριθμητικό πληκτρολόγιο: χρώμα άσπρο με άσπρα και σκούρα γκρίζα πλήκτρα και τρία LEDs πάνω από το αριθμητικό πληκτρολόγιο, που δείχνουν τη δυνατότητα για προσθήκη εσωτερικού σκληρού δίσκου. Πάνω αριστερά υπάρχει η διακριτική ταμπελίτσα: Commodore A1200. Το drive, όπως πάντα, δεξιά, ενώ πίσω υπάρχουν οι γνωστές από την 600 έξοδοι έγχρωμου PAL composite, RF και οι κλασικές σειριακή RS232, παράλληλη CENTRONICS, εξωτερικού drive, 23pin RGB, 2 RCA για τον ήχο, οι δύο θύρες για joystick και mouse και, τέλος, η είσοδος της τροφοδοσίας, η οποία είναι πάλι εξωτερική.

Στην αριστερή πλευρά υπάρχει η θύρα PCMCIA όπως και στην 600, ενώ κάτω υπάρχει Expansion port με 150 pins για σύνδεση με μνήμη ή επιταχυντή.

ΣΤΟ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ

Τα πράγματα όμως αλλάζουν δραματικά στο εσωτερικό της 1200. Η καρδιά της νέας Amiga δεν είναι ο παλαίμαχος 68000 στα 7.09 MHz, αλλά ο αρκετά γρηγορότερος 68020 στη διπλάσια συχνότητα λειτουργίας 14.18 MHz. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιείται η "οικονομική" έκδοση του 68020 με όνομα 68EC020, η οποία περιλαμβάνει 32bit data bus και 24bit address bus με συνολική διευθυνσιοδοτούμενη μνήμη 16MB, όπως και 68000 των παλιών Amiga. Η αρχική μνήμη όμως είναι 2MB 32bit RAM, η οποία είναι καθορισμένη ως chip, επεκτείνεται με 4MB επιπλέον εσωτερικά 32bit fast RAM και 4MB 16bit εξωτερικά, δίνοντας ένα σύνολο 10MB RAM.



Θα προσέξατε ότι μίλησα για 32bit chip RAM. Ναι, το νέο chip set της Amiga 1200 είναι 32bit και ονομάζεται A(miga) A(dvanced) chipset! Αποτελείται από τα καινούρια chips ALICE, LISA και PAULA, τα οποία παραμένουν συμβατά με το παλιότερο ECS, προσφέροντας όμως πληθώρα νέων modes και χρωμάτων.

Τα "στοιχεία" είναι κολλημένα πάνω στην πλακέτα, με επιφανειακή τεχνολογία που εφαρμόζεται και στην A600, δίνοντας έτσι πιο αξιόπιστα συστήματα. Αρκεί να πούμε ότι μ' αυτό τον τρόπο κατασκευής μειώθηκε το ποσοστό των ελαττωματικών Amiga από 8.5% σε 2.5%. Σε βάση είναι το kickstart για να μπορεί να ακολουθήσει την εξέλιξη.

Πρέπει εδώ να πούμε ότι υπάρχει και ο controller για εσωτερικό AT Bus σκληρό δίσκο 2.5 ιντσών, σαν αυτούς που συνδέονται στους φορητούς συμβατούς (και αρκετά τσουχτερός στην τιμή του).

ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Το πρώτο αποτέλεσμα που περιμένουμε από την εφαρμογή της 32bit αρχιτεκτονικής και του 68020 είναι η βελτίωση των επιδόσεων της A1200 σε σχέση με την κλασική 500άρα. Και το πρόγραμμα AIBB δεν μας βγάζει ψεύτες: Η A1200 είναι 3.13 φορές πιο γρήγορη από την A500, χωρίς fast RAM! Και είναι 2.5 φορές πιο αργή από την A3000, όταν η δεύτερη "τρέχει" από fast. Αν μάλιστα αναγκάσουμε την 3000 να λειτουργήσει με chip μνήμη μόνο, η 1200 είναι κατά 20% πιο αργή! Πρέπει να πούμε ότι η A1200 που είχαμε στα χέρια μας δεν είχε καθόλου fast RAM, έτσι όλα τα test έγιναν από chip. Δεν περιμένουμε όμως βελτίωση (τουλάχιστον όχι σημαντική) των επιδόσεων με την προσθήκη fast RAM, γιατί ο δείκτης 3.13 του 68020 είναι περίπου η σχέση που έχει αυτός όταν τρέχει στα 14 MHz με τον 68000 στα 7 MHz. Οι παραπάνω επιδόσεις της 1200 οφείλονται κατά κύριο λόγο στην εξέλιξη του πολύ γρήγορου AA chip set, το οποίο χρησιμοποιεί 32bit μνήμη και όχι 16bit όπως παλιά, που ανάγκαζε τη CPU σε πολλά wait states.

Αν θέλουμε να προχωρήσουμε και σε σύγκριση με τους συμβατούς, η 1200 είναι περίπου στα επίπεδα ενός 386sx/20 MHz από πλευράς υπολογιστικής ισχύος, η ανανέωση όμως της οθόνης ακόμα και με 256 χρώματα γίνεται σε χρόνους πραγματικά ασύλληπτους στο χώρο των συμβατών, ακόμα και όταν μιλάμε για S-VGA κάρτες σε μηχανήματα αρκετών MHz!

GRAPHICS

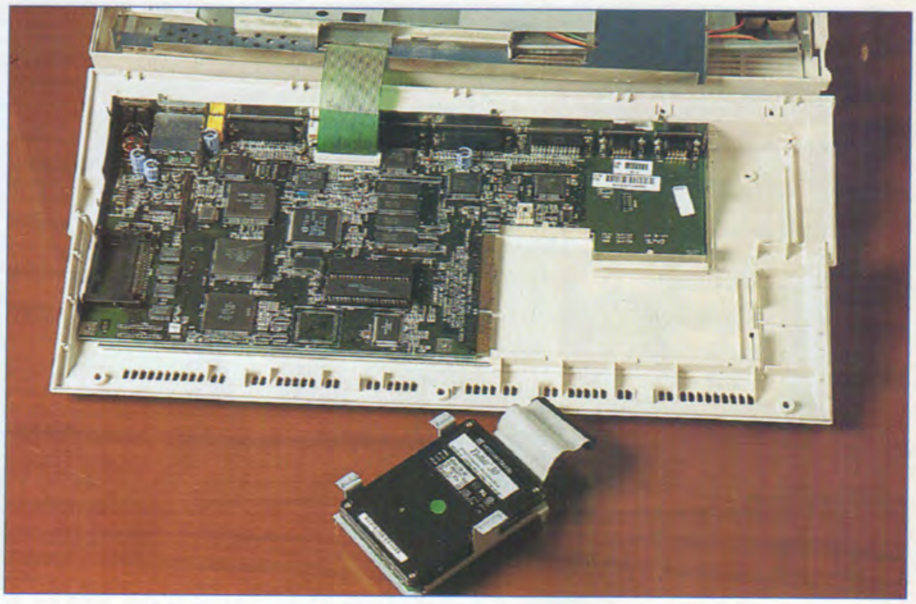
Η αλλαγή του chip set είναι ίσως η πιο σημαντική αλλαγή που έχει γίνει στην 1200 έναντι των παλιών Amiga, προσφέροντάς της όχι μόνο πολύ γρήγορο χειρισμό της μνήμης γραφικών, αλλά και πολλά νέα modes και χρώματα.

Αναλυτικά τα modes φαίνονται στον πίνακα, αλλά πρέπει να πούμε ότι έχουν προστεθεί αρκετές αναλύσεις χωρίς flickering (όπως το productivity 640x480 της plus) δηλαδή χωρίς να τρέμουν και χωρίς να απαιτούν ficker fixer, απαιτούν όμως multiscan monitor. Τα χρώματα δεν έχουν πλέον περιορισμό σε 16 ή 32 (ή 64 σε EHB) ανάλογα με την ανάλυση, αλλά μπορούν να είναι 2-4-8-16-32-64-128 ή 256 σε οποιαδήποτε ανάλυση.

Υπάρχει όμως και κάτι ακόμα, το οποίο δίνει πραγματική δύναμη στη νέα Amiga: το HAM8, το οποίο έρχεται να αμφισβητήσει τη χρησιμότητα των 24bit καρτών. 262.144+ χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη και σε οποιαδήποτε ανάλυση είναι κάτι που δεν έχει προηγούμενο σε "σπιτικό" υπολογιστή.

Δυστυχώς, δεν θα μπορούσατε να δείτε μια τέτοια εικόνα μέσα από την τετραχρωμία της έκδοσης, αλλά μπορώ να σας πω ότι πραγματικά δίνει υψηλού επιπέδου δυνατότητες στην 1200 (!!!). Και μάλιστα για δύο λόγους:

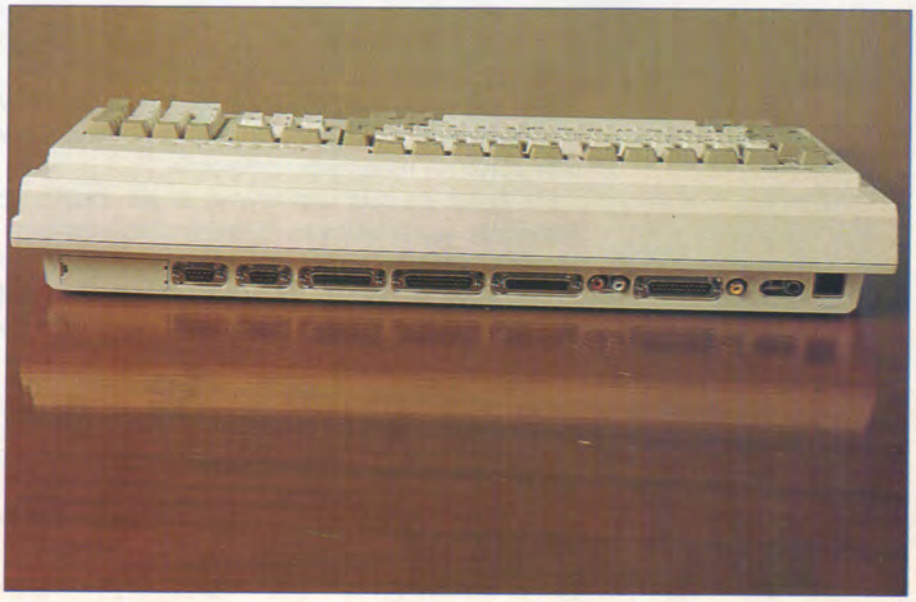
Ο πρώτος είναι ότι ουσιαστικά έχουμε σχεδόν 24bit true

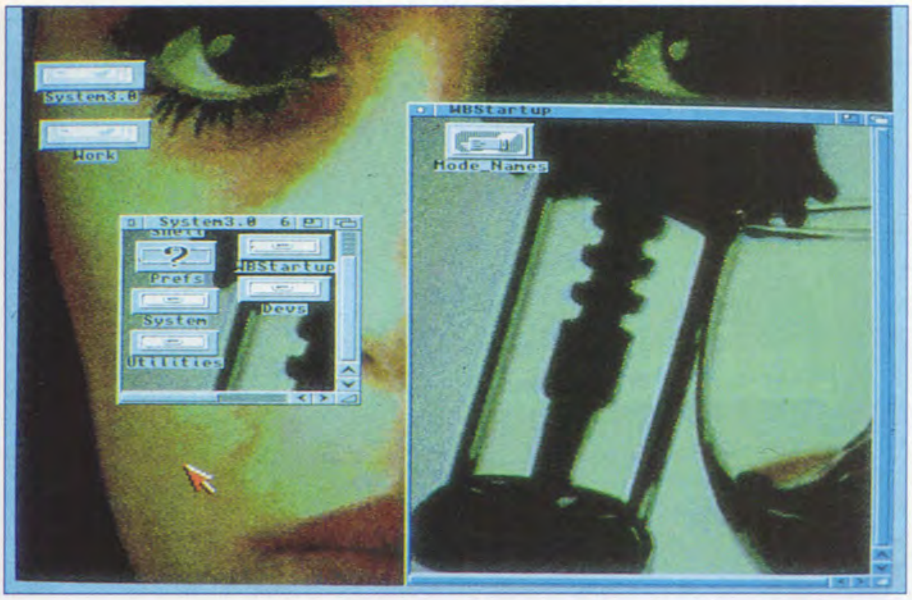


color γραφικά, αφού ο αριθμός των pixels σε μια οθόνη 704x580 είναι περίπου 400.000 και τα διαθέσιμα χρώματα 262.144+. Βέβαια υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί, αλλά το δεύτερο πλεονέκτημα, που είναι το μέγεθος των data, δίνει ένα σημαντικό λόγο για προτίμηση του HAM8 έναντι των 24bit γραφικών: Ενα αρχείο στην προηγούμενη ανάλυση σε 24bit θα καταλάβει 1MB χώρο, ενώ το HAM8 περίπου το 1/3 αυτού. Οπως αναμένεται, για να "βρεθούν" τα τόσα πολλά χρώματα, η παλέτα έχει ξεφύγει αρκετά από τον "περιοριστικό" αριθμό των 4.096 χρωμάτων - 16 REDx 16 GREENx16 BLUE - και φτάνει τα 16.777.216 (!), με δυνατότητα επιλογής 256 επιπέδων του κάθε βασικού χρώματος (8bitx3=24bit).

Τώρα η απόδοση των animation είναι πάνω από δύο φορές γρηγορότερη, δηλαδή στα επίπεδα της A3000, κάνοντας την A1200 ιδανική για τις ανάγκες του χώρου του οικονομικού video και προσφέροντας εκπληκτικές δυνατότητες.

Τα hardware sprites έχουν αλλάξει και αυτά αρκετά: Δεν





έχουν πλέον τον περιορισμό των 16 pixels οριζόντια, αλλά μπορούν να είναι 16, 32 ή 64 pixels πλατιά. Αυτό μπορεί να γλιτώσει τον προγραμματιστή από τη χρήση bobs (software sprites), τα οποία είναι πολύ πιο αργά στο χειρισμό τους. Και αν αυτό μέχρι τώρα δεν σας λέει τίποτε, στους gamers μιλάω, ίσως να καταλάβετε το εξής: aliens, διαστημόπλοια, τερατάκια κλπ. που με πολύ κόπο φτιάχνονται στην A500 σε γλώσσα μηχανής, ώστε να κινούνται τόσο γρήγορα σε παιχνίδια όπως project-X κλπ., θα είναι στα όρια των δυνατοτήτων της BASIC!

ΗΧΟΣ

Ο ήχος, δυστυχώς, δεν έχει κάτι καινούριο να μας δείξει. Είναι ο κλασικός, πολύ καλός 8bit τετρακάναλος στερεοφωνικός ήχος της απλής Amiga. Αν και τα 4 κανάλια της Amiga και ιδιαίτερα ο τρόπος χειρισμού τους είναι ικανοποιητικά για όλα τα παιχνίδια, αλλά και για απλά demos, όποιος θέλει υψηλής πιστότητας ήχο 12 ή 16bit και πολλά κανάλια δεν θα ικανοποιηθεί από την 1200.

SYSTEM SOFTWARE

Οσοι έχουν διεισδύσει στο OS 2 της Amiga, θα ξέρουν ότι πρόκειται για το κάτι άλλο στο χώρο των λειτουργικών συστημάτων των προσωπικών υπολογιστών.

Εδώ έχουμε όμως μια μικρή αλλαγή: το νέο μοντέλο της Commodore δεν χρησιμοποιεί το kickstart 2.05, ούτε το τελευταίο workbench 2.1, αλλά τα νέα με versions 3.0.

Το Kickstart 3.0 δεν έχει σημαντικές διαφορές με το 2.04 που έχουν οι απλές 500. Περιλαμβάνει όμως επιπλέον ρουτίνες για το χειρισμό των PCMCIA καρτών και τα επιπλέον modes γραφικών.

Το workbench 3.0 μπορεί να χειριστεί 256 (έναντι 16 παλιότερα) χρώματα στην οθόνη του. Επιπλέον μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όλες τις αναλύσεις (και χρώματα) στην οθόνη Workbench. Ενα προγραμματάκι στις Preferences, επιπλέον, θα μας βοηθήσει να βάλουμε, ως background, εικόνες. Ετσι μπορεί να χρησιμοποιεί pattern ή εικόνα για την οθόνη (αν δεν είναι backdrop το WB), για το παράθυρο του WB, αλλά και για τα παράθυρα που ανοίγει (συρτάρια και δίσκοι). Η εικόνα του άρθρου είναι ίσως πιο κατατοπιστική. Επίσης, μας επιτρέπει να χρησιμοποιήσουμε και τη χαμηλή ανάλυση (320 pixels οριζόντια), αν και δεν έχω σκεφτεί κάποια πρακτική χρήση γι' αυτό...

Στο ίδιο το WB 3.0, πέρα από τα παραπάνω, έχει αλλάξει λίγο και το look, στα εργαλεία των παραθύρων και την μπάρα της οθόνης. Επίσης περιλαμβάνει και το CROSS DOS, όπως και στο 2.1, το οποίο επιτρέπει το χειρισμό δισκετών 3 1/2 ιντσών 720 KB από IBM συμβατούς υπολογιστές, ακόμα και μέσα από το Workbench, σαν κανονικές δισκέτες Amiga. Το Cross DOS υποστηρίζει και high density 1.44 drives, τα οποία δεν υπάρχουν, τουλάχιστον αρχικά, στην A1200. Οσοι είχατε το OS 2 στην Amiga σας, θα ξέρατε την επιλογή κατά την εκκίνηση με τα 2 mouse buttons πατημένα. Αυτή έχει αλλάξει αρκετά, ή καλύτερα έχει αποκτήσει νέα στοιχεία: υπάρχει μεν η δυνατότητα απενεργοποίησης μονάδων όπως και παλιά, μπορούμε όμως να απενεργοποιήσουμε το cache του 68020 ή να επιλέξουμε το chip γραφικών που θα προσομοιωθεί, κάνοντας έτσι κάποια παιχνίδια να τρέχουν και στην 1200.

ΣΥΜΒΑΤΟΤΗΤΑ

Games

Θα θυμάστε μάλλον τι έγινε με την plus, ένα μηχάνημα πολύ καλύτερο από την απλή, το οποίο όμως δεν βρήκε τη θέση που του άξιζε λόγω μιας πραγματικά μικρής ασυμβατότητας στα παιχνίδια. Εδώ δεν έχουμε την ίδια περίπτωση. Γιατί δεν μιλάμε για 70-80% του games software που έτρεχε στην plus, αλλά για περίπου 50% που καταφέρνει να συμβιβαστεί τέλεια με τον 68020, είτε χωρίς τρικ είτε με τη βοήθεια του bootup Menu (no cache και old chip set). Το αποτέλεσμα ήταν απόλυτα αναμενόμενο. Οι αλλαγές ήταν πάρα πολλές, όμως νομίζουμε ότι άξιζαν τη θυσία της ασυμβατότητας αυτής.

Πρέπει να πούμε ότι η συμβατότητα των αναλύσεων και των 256 χρωμάτων με τα PCs σίγουρα θα "αναγκάσει" τις εταιρίες adventure να εκδώσουν ξανά τα παιχνίδια τους για τη νέα αυτή Amiga ειδικά. Η δε ταχύτητα του 68020, αλλά και το μεγάλο μέγεθος των sprites, προσφέρουν ένα ιδανικό σύστημα για υψηλού επιπέδου blip-blips (η επιστημονική ορολογία για shoot 'em up κλπ.).

Επίσης πολλά παιχνίδια γίνονται πιο γρήγορα, κάνοντας το αποτέλεσμα πολύ ευχάριστο. Για παράδειγμα, το Formula One Grand Prix της Microprose (ίσως το καλύτερο formula 1 simulator), το οποίο κινείται πολύ ομαλά σε όλες τις καταστάσεις, το Interceptor που κάνει loop 2 φορές (!!!) πιο γρήγορα και πολλά άλλα simulators. Αν μάλιστα σας αρέσει το Civilization, θα μπορούσα να πω ανεπιφύλακτα ότι "δεν παίζεται" στην απλή Amiga, ενώ στην A1200 η ταχύτητα είναι λίαν ικανοποιητική. Αν μάλιστα λάβουμε υπόψη μας τις φήμες για έκδοσή του ειδικά για το AA chip set (256 χρώματα), τότε ... Ααα, τρέχει και τα Kick Off και Sensible Soccer. Ως προσφορά, λοιπόν, προς τους αναγνώστες μας δοκιμάσαμε έναν αρκετά μεγάλο αριθμό παιχνιδιών στην 1200 και ακολουθεί κατάλογος του τι έτρεξε (μετά το τέλος του άρθρου).

Applications

Εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά. Τρέχει σχεδόν τα πάντα και πολύ καλύτερα από την A500, λόγω της αυξημένης ταχύτητας. Πιο γρήγορο update στην οθόνη και επεξεργασία στοιχείων κάνουν τα προγράμματα wordprocessing ή DTP πολύ πιο εύχρηστα. Επίσης, τα εξαιρετικά utilities του OS 2 τρέχουν και εδώ, κάνοντας ακόμα πιο δυνατό το σύστημα.

Οπως είπαμε και πιο πριν, οι δυνατότητες επεξεργασίας εικόνας είναι ιδιαίτερα αυξημένες, αφού υπερτερεί στον τομέα γραφικών ακόμα και της κατά πολύ ακριβότερης A3000.

Υπάρχει όμως κάτι αξιοπρόσεκτο: δύο από τα προγράμματα που είναι υπεραρκετά να οδηγήσουν στην αγορά μιας Amiga για επεξεργασία εικόνας και multimedia, το Art Department Professional και το Scala Multimedia 2.00, υποστηρίζουν όλες τις νέες αναλύσεις του AA chipset (!!!). Ετσι, το Art Department "βλέπει" όλα τα χρώματα ακόμα και το HAM8 (!), ενώ το Scala MM επαγγελματικές παρουσιάσεις σε υπερυψηλές αναλύσεις με "πολύ χρώμα". Και έτσι, αν αποκτήσετε την A1200 αυτή τη στιγμή που δεν έχει κυκλοφορήσει "ειδικό" για αυτήν software, δεν θα μείνετε τελείως ξεκρέμαστοι.

Επιπλέον, περιμένουμε DPaint 4.5 με υποστήριξη στα νέα modes, αλλά και Imagine, ImageMaster, VDPaint, Brilliance κλπ., τα οποία ίσως να έχουν φτάσει και στη χώρα μας τη στιγμή που διαβάζετε αυτό το κείμενο.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ

Η θύρα PCMCIA υπόσχεται συμβατότητα με μια σειρά από μελλοντικά περιφερειακά σε μορφή καρτών πολύ μικρού μεγέθους. 4MB μνήμης μπορούν να συνδεθούν από εδώ ανεβάζοντας τη συνολική μνήμη της 1200 σε 10MB (6MB εσωτερικά). Επίσης υποστηρίζονται ROMS, κάρτες I/O κλπ.

Τα εξωτερικά drives των παλιών Amiga δουλεύουν κανονικά, δεν θα βρείτε όμως μέρος για να συνδέσετε κάποιον πολύ γρήγορο SCSI σκληρό δίσκο (GVP - Supra κλπ.) από την 500, αφού λείπει η αντίστοιχη θύρα. Ετσι δεν θα μπορέσετε να προσαρμόσετε ούτε το Action Replay, αλλά ούτε κάποια επέκταση μνήμης ή digitizer που μπαίνει στην εξωτερική expansion port της A500.

Οπως είπαμε και πιο πριν, υπάρχει ο controller για AT Bus σκληρό 2.5 ιντσών (όπως στα φορητά PCs), που μπαίνει εσωτερικά στην 1200 και σε ειδική θέση. Η αντιπροσωπία μάς έδωσε την Amiga 1200 του test, με σκληρό δίσκο 30MB. Εδώ ας κάνουμε όμως μια μικρή παρένθεση, για τα 30MB. Σε σχέση με ένα δίσκο συμβατού (AT), που είναι κατά το ελάχιστο 40MB, ο σκληρός δίσκος αυτός φαίνεται αρχικά αρκετά μικρός. Τι χωράει όμως; Χωρίς καμία υπερβολή, περισσότερα από έναν 80άρη σε PC (είμαι μάλιστα πολύ συντηρητικός στο νούμερο) που θα τρέξει εφαρμογές για Windows! Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι ο 30άρης είναι επαρκής για σοβαρή εφαρμογή ή ακόμα και για adventures, (μετά βίας θα χωρέσει 4 καλά), αλλά μπορείτε να τη ζητήσετε και με κάποιο μεγαλύτερο.

Στην εσωτερική θύρα επέκτασης, όπως είπαμε, μπορούν να συνδεθούν accelerators ή μνήμες. Ο,τι συνδέεται στις εξωτερικές πίσω θύρες της 500άρας, μπορεί να συνδεθεί εδώ, δεν είναι όμως σίγουρο ότι θα τρέχει και το software που χειρίζεται το περιφερειακό (π.χ. το παλιό ViDi). Γι' αυτό ελέγξτε το πρώτα.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η Commodore τελικά "πρόλαβε" την Atari, παρουσιάζοντας στο κοινό τη νέα Amiga λίγο νωρίτερα από τον Falcon και ξεπερνώντας κατά πολύ τις γραφικές ικανότητες του τελευταίου.

Δεν είναι όμως όλα ρόδινα. Μπορώ να πω ότι με απογοήτευσε η έλλειψη του high density drive 1.760 KB που περιέχεται στην A3000, καθώς και η μη βελτίωση των ηχητικών επιδόσεων της A1200. Επίσης, πρέπει να παραδεχτώ ότι περίμενα τον 68030 ως κεντρικό επεξεργαστή και όχι με τη μορφή κάρτας επέκτασης, καθώς και μεγαλύτερο address bus για περισσότερα των 10 MB RAM. Ας μην παραβλέπουμε ότι είναι πολλοί εκείνοι που έχουν "σπρώξει" την 500άρα στο όριο των 9-10MB. Και όλα τα παραπάνω περιέχονται στον Falcon, ο οποίος όμως αναμένεται ακριβότερος και χωρίς software.

Στα συν:

Πολύ καλό το AA chip set, που της δίνει μοναδικές δυνατότητες σε σχέση με τον ανταγωνισμό. Αυξημένη ταχύτητα που, πέρα από τους σοβαρούς χρήστες, θα ελκύσει και τους gamers της "ταχύτητας". Συμπαγές-ολοκληρωμένο σύστημα σε σχετικά χαμηλό κόστος και πολύ μικρό κουτί.

Γιατί οι 170.000 δραχμές που κοστίζει αυτή τη στιγμή η A1200 στη χώρα μας είναι περίπου η τιμή μόνο της 24bit κάρτας για τις παλιές Amiga. (Αυτή η τιμή είναι χωρίς το σκληρό δίσκο).

Για το κομμάτι της δοκιμής, αναφέρουμε ότι είχε γερμανικό πληκτρολόγιο, το οποίο θα αντικατασταθεί με αγγλικό, και HD Western Digital 30MB.

Ευχαριστούμε, τέλος, την πολύ ευγενική NET LOGIC (Βουλιαγμένης 447 - τηλ.: 9954855-6) που μας έδωσε έγκαιρα την 1200, ώστε να πραγματοποιηθεί ο εξονυχιστικός έλεγχος του test.

Σημείωση

Δεν περιλαμβάνεται το overcan. Ολες μπορούν να έχουν, στο WB, 2 έως 256 χρώματα από 16.8 εκατ., εκτός από τις A2024 που έχουν 4 αποχρώσεις του γκρι. Οι αναλύσεις που αναφέρονται ως laced "τρέμουν". Δεν αναφέρονται οι NTSC.

SPOTS	
32	bit architecture MC68EC020/14 MHz CPU και graphics chips
262.144	χρώματα ταυτόχρονα σε οποιαδήποτε ανάλυση από παλέτα 16.8 εκατ. χρωμάτων είναι το μεγάλο ατού της A1200
3.13	φορές πιο γρήγορη από την A500 και μόνο 20% πιο αργή από την A3000 σε chip RAM

ΠΙΝΑΚΑΣ SCREEN MODES

PAL
(Υποστηρίζουν genlock. 50 Hz, 15.60 KHz)
HiRes 640x256
HiRes Laced 640x512
LoRes 320x256
LoRes Laced 320x512
S-HiRes 1.280x256
S-HiRes Laced 1.280x512

MULTISCAN
(Δεν υποστηρίζουν genlock. 60 Hz, 31.44 KHz)
Productivity 640x480
Productivity Laced 640x960

DBLPAL
(Δεν υποστηρίζουν genlock. 50 Hz, 29.45 KHz)
HiRes 640x256
HiRes NoFlicker 640x512
HiRes Laced 640x1.024
LoRes 320x256
LoRes NoFlicker 320x512
LoRes Laced 320x1.024

EURO 36
(Δεν υποστηρίζουν genlock. 73 Hz, 15.76 KHz)
HiRes 640x200
HiRes Laced 640x400
LoRes 320x200
LoRes Laced 320x400
S-HiRes 1.280x200
S-HiRes Laced 1.280x400

EURO 72
(Δεν υποστηρίζουν genlock. 70 Hz, 31.43 KHz)
Productivity 640x400
Productivity Laced 640x800

SUPER 72
(Δεν υποστηρίζουν genlock. 72 Hz, 24.62 KHz)
HiRes 400x300
HiRes Laced 400x800
S-HiRes 800x300
S-HiRes Laced 800x600
A 2024
(Απαιτούν το ειδικό monitor A2024)
10Hz 1.024x1.024
15Hz 1.024x1.024

Δοκιμάσαμε λοιπόν έναν αριθμό από παιχνίδια και διαπιστώσαμε ότι ένα ποσοστό πάνω από 50% συνεργάζεται με την 1200, αν από το startup μενού "κόψουμε" το cache του 68020 και γυρίσουμε στο παλιό chip set (τουλάχιστον έχω την εντύπωση ότι μερικά χρειάζονται και αυτή την αλλαγή). Βέβαια το κλείσιμο της cache μνήμης έχει ως αποτέλεσμα να πέφτει πολύ η ταχύτητα, αλλά δεν νομίζω ότι είναι πρόβλημα αυτό. Επίσης 2-3 χρειάστηκαν λίγο μεγαλύτερη βοήθεια από το Degrader (δείτε τα Public Domain του προ-προηγούμενου μήνα). Γενικά, μπορούμε να πούμε ότι τρέχει όλα τα adventures και strategy games, καθώς και αρκετούς flight simulators, οι οποίοι αισθάνονται τη βελτίωση. Αρκετά καλά τα πάει και στα car simulators. Έκπληξη μου προκάλεσε το Agony και Project-X και Batt leStorm, αφού τέτοιου είδους παιχνίδια εν γένει δεν συνεργάστηκαν. Αυτό δείχνει ότι τα καλά παιχνίδια δεν χρειάζονται "κακά" κόλπα!

Η παρακάτω λίστα είναι ένα δείγμα:
3D World Soccer
3D World Tennis
4D sports driving
Adams Family
Agony
Archers McLean s Pool
Armour Geddon
Assassin
BAT II
Battle Storm
Big nose
Bill's Tomato Game
California Games
Chuck Rock
Civilization
Computer Diplomacy
Cool World
Crazy Cars III
Curse of Enchantia
D/Generation
Deliverance
Dr Who
Elite II
Exile
F-18 Interceptor
F1 GP (Microprose)
FaceTris
Harrier Assault
Heimdall
Hybris
International Tennis
Jaguar
Joe & Mac caveman ninja
John Madden Football
Kick Off II
Legend
Liverpool
Lure of the Tempress
MotorHead
New York Warriors
PANG
Parasol Stars
Pinball Dreams I & II
Po stman Pat
Premier Manager
Project X
Reflexity
Roadrush
Robin Hood
Sensible Soccer 1.1
Shadow Of The Beast III
Shadow Worlds
Silly Putty
Sim Earth
Starush
Swords of Honour
Troddlers
UGH
Vroom
Ween
Wings
WWF wrestling II
Zool
Και αρκετά άλλα.
Αν νομίσετε ότι σας καλύπτουν, αξίζει τον κόπο το upgrade.


PAPASTRATOS
FINE AMERICAN BLEND
PAPASTRATOS
Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:
Βλάπτει σοβαρά την υγεία
Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:
ΤΟ ΚΑΠΝΙΣΜΑ ΒΛΑΠΤΕΙ ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ

DOODLE BUG

Πριν από αρκετό καιρό η "Core Design" μας είχε παρουσιάσει το "Bug Bash", ένα παιχνίδι που δεν είχε τίποτε ιδιαίτερο να παρουσιάσει και ξεχάστηκε γρήγορα. Το "Doodle Bug", αν και έχει ελάχιστη σχέση με το "Bug Bash", παρουσιάζεται από την Core Design ως διάδοχός του χωρίς ιδιαίτερο λόγο.

Αν πάντως το "Doodle Bug" έπρεπε να είναι διάδοχος κάποιου παιχνιδιού, αυτό θα ήταν το "Sonic" της Sega, μια και οι ομοιότητές τους είναι κάτι παραπάνω από ευδιάκριτες: ο χαριτωμένος ήρωας περνάει με ταχύτητα μέσα από έντονα χρωματισμένες πίστες, επιτιθέμενος ενάντια στους αντιπάλους του με άλματα, κατά τη διάρκεια των οποίων εκτελεί περιστροφές, ενώ παράλληλα φροντίζει να μαζεύει δωράκια που βρίσκονται διάσπαρτα στην πίστα. Εκτός όμως από τα άλματα, ο ήρωάς μας μπορεί να εξοντώσει τους αντιπάλους του πετώντας τους... μολύβια, τα οποία όμως είναι καλό να μην τα χρησιμοποιεί κατ' αυτό τον τρόπο, γιατί είναι περιορισμένα σε αριθμό και πρέπει να χρησιμοποιούνται για να αποκτηθούν άκρως απαραίτητα αντικείμενα. Οπως πάντα, λίγη σκέψη και σχεδιασμός σίγουρα θα βοηθήσουν.

Η Sega μπορεί να μην είναι ευχαριστημένη από την ομοιότητα του "Doodle Bug" με το "Sonic", δεν έχει όμως λόγους να ανησυχεί: τα γραφικά δεν είναι και πολύ καλά και αρκετές τεχνικές λεπτομέρειες δεν προσέχτηκαν όσο θα έπρεπε. Το gameplay είναι βέβαια πολύ καλό, αλλά δεν αρκεί αυτό για να ξεπεράσει ένα παιχνίδι το χαρακτηρισμό του "καλού" και να μπει στη λίστα αυτών που ξεχωρίζουν.





DARKMERE

Τα role-playing παιχνίδια γίνονται, με την πάροδο του χρόνου, όλο και πιο πολύπλοκα, απαιτώντας όλο και πιο έμπειρους χρήστες μπροστά στο monitor και αφήνοντας λίγα περιθώρια στους αρχάριους σ' αυτό το είδος του παιχνιδιού. Το "Darkmere" έχει σχεδιαστεί έχοντας κατά νου τον τελείως αρχάριο σε role-playing games και έτσι κανένας δεν θα πρέπει να αντιμετωπίσει προβλήματα, ενώ παράλληλα περιέχει και παζλ που θα κρατήσουν το ενδιαφέρον και του πιο έμπειρου gamer, όπως, τουλάχιστον, ισχυρίζεται η κατασκευάστρια εταιρία.

Η υπόθεση του "Darkmere" είναι παρόμοια με τα χιλιάδες άλλα RPGs που έχουμε δει μέχρι σήμερα: η βαριά κατάρα του Darkmere έχει πέσει πάνω σε μια περιοχή και εσείς θα πρέπει να καθοδηγήσετε τον Erbyn και την ομάδα του μέσα σε τρεις περιοχές (δάσος, χωριό και σπηλιές) για να βρείτε το μυστικό που θα σας βοηθήσει να απομακρύνετε την κατάρα.

Εχθροί, τέρατα, μυστικά περάσματα, μαγικά ξόρκια και άλλα παρόμοια είναι στην ημερήσια διάταξη, συνθέτοντας ένα εξαιρετικό RPG. Τα γραφικά είναι επίσης πολύ καλά, χωρίς scrolling, αλλά με αρκετή λεπτομέρεια και γρήγορη εμφάνιση στην οθόνη. Ιδιαίτερη αναφορά αξίζει στο σύστημα ελέγχου, όπου δεν είναι απαραίτητο να χρησιμοποιήσετε καθόλου το πληκτρολόγιο, αφού όλες οι ενέργειες γίνονται με προφανή και φυσικό τρόπο.

Οσοι λοιπόν έψαχναν ένα παιχνίδι για να μπουν στον κόσμο των RPGs, αλλά και όσοι ζητούσαν έναν πολύ καλό εκπρόσωπο της κατηγορίας αυτής, θα βρουν στο "Darkmere" αυτό ακριβώς που θέλουν.





DIZZY - PRINCE OF THE YOLK - FOLK



Οι Code Masters, μετά από το Dizzy III, σταμάτησαν να βάζουν αριθμούς στα παιχνίδια με ήρωα το αβγοκέφαλο ον και έτσι δεν έχουμε τον ακριβή αριθμό αυτών των παιχνιδιών, αλλά σύμφωνα με υπολογισμούς, θα πρέπει να έχουν ξεπεράσει τα δέκα, σχηματίζοντας έτσι τη μεγαλύτερη δυναστεία computer games που έχουμε δει μέχρι σήμερα.

Πάντως όλα τα μέλη της δυναστείας αυτής ήταν πολύ καλής ποιότητας και το νέο μέλος δεν αποτελεί, ευτυχώς, εξαίρεση.

Η νέα αποστολή του Dizzy είναι να σώσει την πριγκίπισσα Daisy από το βαθύ της ύπνο, ο οποίος μπορεί να διακοπεί μόνο αν κάποιος με βασιλικό τίτλο φιλήσει την πριγκίπισσα.

Επειδή όμως ο Dizzy δεν έχει τέτοιο τίτλο, θα πρέπει πρώτα να τον αποκτήσει και να βρει στη συνέχεια την πριγκίπισσα. Ολα αυτά γίνονται με το γνωστό, από τα προηγούμενα παιχνίδια Dizzy τρόπο, δηλαδή περιπλανιέστε στις διάφορες οθόνες του παιχνιδιού, μαζεύοντας αντικείμενα που θα χρησιμοποιήσετε και συλλέγοντας πληροφορίες από χαρακτήρες που θα συναντήσετε. Φυσικά, δεν λείπουν τα λογικά παζλ που πρέπει να λύσετε για να περάσετε περιοχές που φρουρούνται ή εμπόδια. Το gameplay, κατά συνέπεια, είναι παρόμοιο με αυτό των προκατόχων του "Dizzy - Prince of the Yolk-Folk", τα γραφικά όμως είναι αισθητά βελτιωμένα και τα καλύτερα που έχουμε δει σε ένα παιχνίδι "Dizzy". Ο ήχος, που είναι αρκετά καλός, συμπληρώνει την εικόνα ενός πολύ καλού παιχνιδιού, της επόμενης, όπως δείχνουν τα γεγονότα, επιτυχίας των "Code Masters".

THE LEGACY OF SORACIL

Μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της προηγούμενης χρονιάς στο χώρο των computer games ήταν αναμφίβολα το "Hero Quest".

Η Gremlin απέκτησε τα δικαιώματα για τη μεταφορά του επιτραπέζιου παιχνιδιού στους υπολογιστές και έκανε πραγματικά πολύ καλή δουλειά, τόσο στο παιχνίδι όσο και στο missions disk. Μία τέτοια επιτυχία δεν μπορούσε φυσικά να μείνει χωρίς διάδοχο και έτσι τώρα κυκλοφορεί το "Legacy of Soracil" ή "Hero Quest II".

Στο παιχνίδι αυτό μπορούν να συμμετέχουν μέχρι και τέσσερις παίκτες σε οποιαδήποτε από τις δέκα αποστολές που είναι διαθέσιμες και ο σκοπός σας, σε καθεμία από αυτές, είναι να παραμείνετε ζωντανοί στις μάχες που θα δώσετε με εχθρικά πλάσματα, στα οποία συμπεριλαμβάνονται και οι άλλοι παίκτες που δεν έχουν και τόσο καλές διαθέσεις απέναντί σας.

Το αποτέλεσμα, στις μάχες που θα δώσετε, είναι ένας συνδυασμός ικανότητας και τύχης, καθώς εξαρτάται από τα χαρακτηριστικά του πλάσματος που ελέγχετε και από το ρίξιμο των ζαριών, που φυσικά αναλαμβάνει ο υπολογιστής.

Η Gremlin καθυστέρησε περίπου ένα χρόνο να μας παρουσιάσει το διάδοχο του "Hero Quest", αλλά το διάστημα αυτό δεν πήγε χαμένο.

Στο "Legacy of Soracil" τα γραφικά είναι βελτιωμένα σε μεγάλο βαθμό και δημιουργούν την κατάλληλη ατμόσφαιρα για αυτόν τον τύπο του παιχνιδιού. Ο ήχος που ακούσαμε ήταν αξιόλογος, αλλά αναμένουμε ότι θα βελτιωθεί μέχρι την τελική έκδοση του παιχνιδιού.

Το gameplay επίσης είναι πολύ καλό.

Η νέα δημιουργία της Gremlin φαίνεται ότι θα γνωρίσει ανάλογη επιτυχία μ' αυτήν που γνώρισε ο προκάτοχός της.





DEMON BLUE



Όλοι μας ξέρουμε ότι αν κάποιος βαδίζει απρόσεκτα μπορεί να σκοντάψει και να πέσει, με συνέπειες που μπορεί να είναι από μηδαμινές μέχρι... πολύ σημαντικές.

Ο ήρωας του "Demon Blue" σίγουρα ανήκει στη δεύτερη κατηγορία, αφού ένα απλό γλίστρημα τον έστειλε σ' έναν παράξενο κόσμο γεμάτο τέρατα.

Είναι περιττό να πούμε ότι ο ήρωάς μας δεν αισθάνεται και τόσο άνετα στο νέο του περιβάλλον και γι' αυτό θα κάνει ό,τι είναι δυνατό για να δραπετεύσει απ' αυτό.

Πράγμα αρκετά δύσκολο, αφού οι ιθαγενείς κάτοικοι θα προσπαθήσουν να τον εμποδίσουν.

Επειδή, μάλιστα, ο κόσμος στον οποίο βρέθηκε ο ήρωάς μας μάλλον πάσχει από... υπερπληθυσμό, το να περάσει μέσα από τα έξι επίπεδα μαζεύοντας τα κλειδιά και να φτάσει τελικά στην έξοδο μοιάζει αδύνατο. Όλο το περιβάλλον του παιχνιδιού ίσως ξυπνήσει αισθήματα νοσταλγίας στους παλιούς gamers, μια και θυμίζει πάρα πολύ έντονα τα flip - screen platform games, τα οποία είχαν μεγάλη κυκλοφορία κατά την περίοδο 1983 - 1989, πριν αντικατασταθούν από τα scrolling platform games.

Επίσης τα γραφικά, όπως και τα ηχητικά εφέ, βρίσκονται στα επίπεδα της εποχής αυτής, είναι δηλαδή μέτρια έως καλά.

Το gameplay, τέλος, θα μπορούσε να ήταν καλύτερο, αν δεν υπήρχαν τα εκατομμύρια των εχθρών στην οθόνη, αν είχατε δηλαδή κάποια ελπίδα να επιβιώσετε πέρα από τα πέντε πρώτα λεπτά.

Συμπερασματικά, η χώρα του "Demon Blue" δεν είναι η καλύτερη τοποθεσία για να περάσετε το χειμώνα σας.

BAT II
THE KOSHAN CON SPIRACY

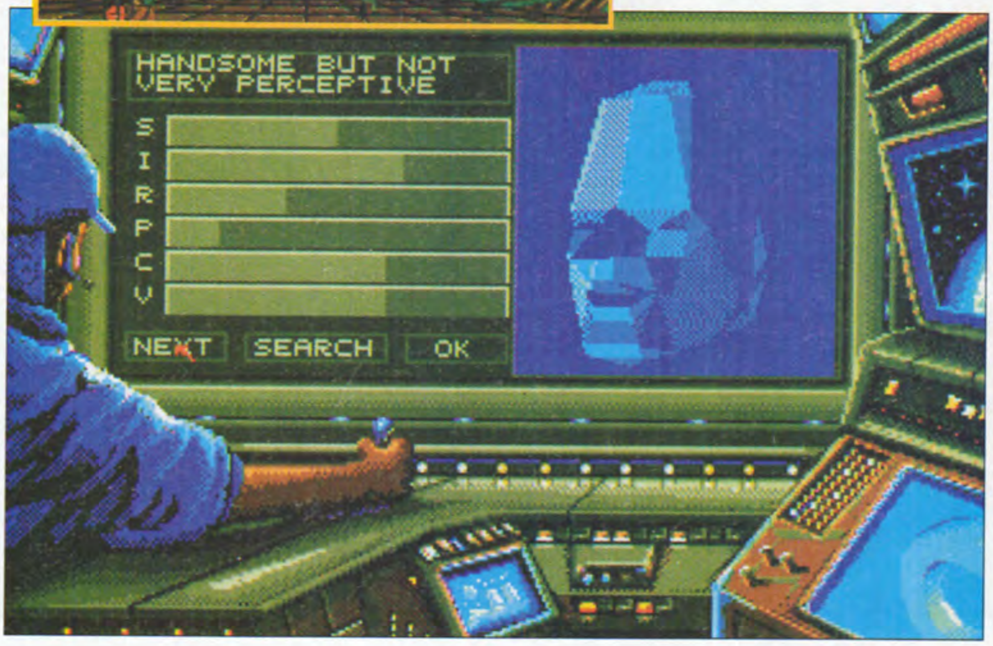
Βρισκόμαστε στον εικοστό δεύτερο αιώνα και η Γη, μετά από διάφορα δυσάρεστα γεγονότα, δηλώνει αδυναμία να φιλοξενήσει το σύνολο του ανθρώπινου γένους, το οποίο αρχίζει να ψάχνει για κατοικία σε άλλους πλανήτες. Στην προσπάθεια αυτή εμφανίζονται διάφορα προβλήματα, τα οποία δεν βρίσκουν πάντα λύση από τη δυσκίνητη ομοσπονδιακή κυβέρνηση. Στις περιπτώσεις αυτές η οργάνωση B.A.T. θα αναλάβει να δράσει αθόρυβα και αποτελεσματικά.

Ο ρόλος σας στο παιχνίδι αυτό καλύπτεται από ένα πέπλο μυστηρίου. Το μόνο βέβαιο είναι ότι δουλεύετε για την οργάνωση B.A.T. και πρέπει να βρείτε το σύνδεσμό σας, ο οποίος θα σας πληροφορήσει για τα περαιτέρω, αλλά είναι δύσκολο να φτάσετε μέχρι αυτό το σημείο, γιατί απλούστατα θα χαθείτε στη διαδρομή.

Αν πάντως δεν καταφέρετε να χαθείτε μέχρι το σημείο εκείνο, μην απογοητευτείτε: θα έχετε την ευκαιρία να το κάνετε αργότερα, μια και ο χάρτης του παιχνιδιού είναι πέντε φορές μεγαλύτερος από αυτόν της... B.A.T. και συνήθως δεν έχετε αρκετές ενδείξεις για το τι θα πρέπει να κάνετε.

Η Ubi Soft ισχυρίζεται ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι να λύσετε κάθε γρίφο, αλλά το μόνο που ανακάλυψε ο γράφων ήταν πολλοί τρόποι για να πάτε στο πουθενά και ξανά στην αρχική οθόνη. Και είναι πραγματικά κρίμα γιατί δόθηκε πολλή προσοχή στα γραφικά και τον ήχο και έτσι με το κατάλληλο gameplay θα είχαμε ένα πρώτης τάξης παιχνίδι, το οποίο όμως τώρα δεν ξεχωρίζει από ένα τεράστιο σύνολο παρεμφερών adventures...





THE CHAOS ENGINE



Όπως και το όνομά της υπονοεί, η μηχανή του χάους δεν φτιάχτηκε για καλό σκοπό. Η ικανότητά της να τρελαίνει και να μετατρέπει σε ψυχρούς δολοφόνους όλα τα ζωντανά πλάσματα που βρίσκονται στην ακτίνα δράσης της έχει αναστατώσει τους πάντες και έτσι κάποιοι θα πρέπει να την κλείσουν πριν είναι αργά. Αφού λοιπόν γίνουν οι απαραίτητες προετοιμασίες, ώστε δύο επίλεκτοι ήρωες να μην επηρεάζονται από τη λειτουργία της μηχανής, η περιπέτειά σας αρχίζει.

Για να φτάσετε στη μηχανή του χάους και να τη θέσετε εκτός λειτουργίας, θα πρέπει να περάσετε μέσα από πολλά επίπεδα, καθένα από τα οποία είναι γεμάτο εχθρούς, αλλά και ευχάριστες εκπλήξεις όπως ισχυρά όπλα, μυστικές πίστες γεμάτες bonus κλπ.

Το ευχάριστο στο παιχνίδι αυτό είναι ότι, ακόμη και αν δεν έχετε συμπαίκτη, ο υπολογιστής θα αναλάβει να κινεί το δεύτερο χαρακτήρα και μάλιστα κατά τρόπο αρκετά έξυπνο, παρέχοντάς σας έτσι πολύτιμη βοήθεια. Δυστυχώς, αντίστοιχη εξυπνάδα διαθέτουν και τα τέρατα που κινεί ο υπολογιστής και έτσι στο παιχνίδι αυτό δεν θα βρείτε εύκολα τυποποιημένες μεθόδους για να περνάτε πίστες.

Οι "Bitmap Brothers", που βρίσκονται πίσω από αυτό το παιχνίδι, έχουν κάνει καταπληκτική δουλειά σε όλους τους τομείς του. Τα γραφικά είναι υπέροχα, ο ήχος δένει πολύ καλά με το σύνολο και το gameplay είναι θαυμάσιο, ειδικά στο two player mode, όπου οι παίκτες μπορούν να συνεργάζονται ή να λειτουργούν ανταγωνιστικά. Με λίγα λόγια θα είστε ασυγχώρητοι αν χάσετε αυτό το παιχνίδι.



LINKS 38

"Τι; Golf; Αποκλείεται. Εγώ ασχολούμαι μόνο με simulators που έχουν τα καλύτερα γραφικά, πολύ καλό ήχο και δυνατό gameplay. Εχει τα πιο καλά γραφικά που έχω δει έως τώρα; Μάλλον με δουλεύετε. Τέλος πάντων, το παίρνω, αν και στο λέω, αν δεν αξίζει, θα στο ξαναδώσω πίσω. Αναλαμβάνω μόνο ποιοτικές δουλειές."

Αυτές ήταν περίπου οι αρχικές αντιδράσεις μου, όταν ο Ουμπέρτο μου είπε να αναλάβω το Special Review.

του Αργύρη Γιαγιά





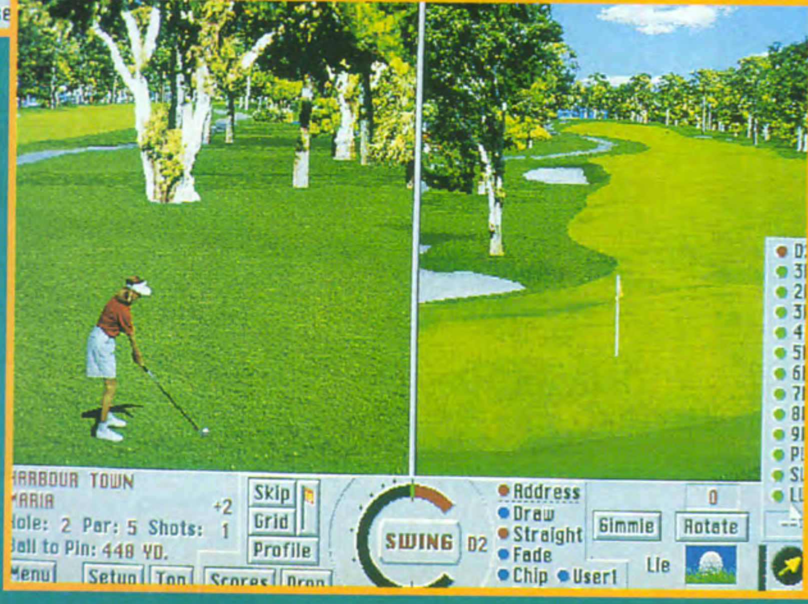


6 PRO

SPECIAL REVIEW







“Μα καλά Special Review gol θα κάνουμε;” αναρωτήθηκα καθώς ο κύριος Αρχισυντά κτης με έπειθε με αρκετά πο λιτισμένους τρόπους!! Τελικά, ήμουν και εγώ αρκετά περίεργος για να μην δω αυτό το παιχνίδι. Μάλιστα, πριν αποσυρθώ για να το εξερευνήσω σε βάθος, έπεσε στα χέρια μου μια διαφήμισή του από ένα ξένο περιοδικό, η οποία όμως δεν μου έκανε και ιδιαίτερη εντύπωση (ίσως δεν δουλεύει αρκετά καλά το διαφημιστικό τμήμα της εταιρίας).

Ξεκίνησα λοιπόν με την εγκατάσταση του προγράμματος, χωρίς όμως να θυμηθώ να ελέγξω το δίσκο για ελεύθερα bytes.

Ομως, το πρόγραμμα εγκατάστασης ήταν πιο προνοητικό από εμένα και φρόντισε να μου παρουσιάσει μία εικόνα των δίσκων και των ελεύθερων bytes του καθενός, ενώ μου υπέδειξε σε ποιο δίσκο να εγκαταστήσω το πρόγραμμα - εγώ βέβαια δεν είχα λόγο να διαφωνήσω.

Μάλιστα, για να μην χάνουμε την ώρα μας κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης (ο χρόνος είναι χρήμα στην εποχή μας), γίνονται κάποιες ερωτήσεις σχετικά με το άθλημα του golf, οι οποίες αφορούν κάποιους διάσημους παίκτες, πίστες κλπ. Φυσικά, εγώ δεν ήξερα τι να απαντήσω, αλλά διαπίστωσα ότι δεν χρειαζόταν, μια και το πρόγραμμα (φαίνεται το κατάλαβε) απαντούσε μόνο του.

Αφού εμπλούτισα τις εγκυκλοπαιδικές μου γνώσεις σχετικά με το golf, αποφάσισα να ξεκινήσω επιτέλους το παιχνίδι. Φαίνεται όμως ότι η τύχη με είχε εγκαταλείψει. Αντί να τρέξει το πρόγραμμα, εμφανίστηκε ένα μήνυμα που μου έλεγε ότι δεν είχα την κατάλληλη VGA κάρτα.

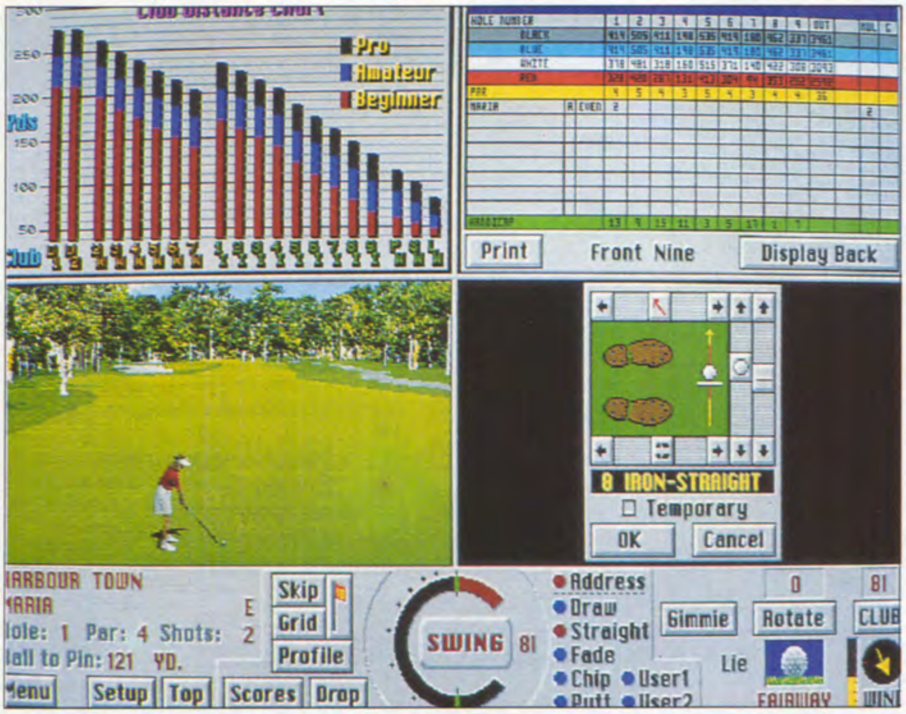
Το ήξερα ότι το παιχνίδι ήθελε 386 επεξεργαστή 2 MB RAM και Super VGA με 512 Kbytes Video RAM, αλλά είχα 1 Mbyte Video RAM. Τι έφταιγε;

Αρχισα λοιπόν να ξανακοιτάω το manual και τα readme αρχεία του προγράμματος και ανακάλυψα ότι το πρόγραμμα έτρεχε μόνο εάν είχαμε εγκαταστήσει ένα δικό του driver για VGA που χειριζόταν την υψηλή ανάλυση.

Αφού τον εγκατέστησα και αυτόν, τα προβλήματα λύθηκαν, καθώς υπήρχε version του driver σχεδόν για όλες τις γνωστές μάρκες VGA της αγοράς (Ahead, ATI, Boca, Genoa, Paradise, Trident, Tseng, Western και πολλές άλλες).

Μετά λοιπόν από πολλή, ψυχική κυρίως, κούραση ήλπιζα να με ικανοποιούσε το αποτέλεσμα. Και

πραγματικά. Αυτό που αντίκρισα στη συνέχεια δεν με απογοήτευσε.



Ολα με μια ματιά μπροστά μας. Club distance chart, score και setup.

"ΠΕΡΙΠΛΟΚΑ ΜΕΝΟΥ - ΕΛΠΙΖΩ ΟΧΙ ΚΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ"

Ξεκινώντας το παιχνίδι, παρουσιάστηκε μια πολύ καλή εικόνα που έδειχνε τη 18η τρύπα του course Harbour Town. (Να σημειώσουμε ότι μπορεί εναλλακτικά να εμφανιστεί και ένα screen που δείχνει την 3η τρύπα του ίδιου course.) Η ποιότητα των γραφικών ήταν άριστη και πραγματικά το πρόγραμμα δούλευε σε ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα. Ομως, δεν εντυπωσιάζομαι τόσο εύκολα, προπαντός με εισαγωγικές οθόνες. Πάνω λοιπόν στο screen εμφανίστηκε και το κεντρικό μενού του παιχνιδιού καθώς και οι επιλογές: Game, Players, Options, Stats και Special. Το λιτό κεντρικό μενού δεν πρόδιδε τα ατελείωτα μενού επιλογών που θα ακολουθούσαν.

Για να μην χαθούμε λοιπόν, ας ξεκινήσουμε βήμα βήμα. Επιλογή game λοιπόν και start a new game. Μπορούν να παίξουν μέχρι οχτώ παίχτες στο κάθε παιχνίδι, αλλά το golfer list ήταν κενό. Αυτό γιατί δεν υπήρχε κάποιος παίκτης διαθέσιμος και έπρεπε να τον κάνουμε create από το μενού plaxer. Ευτυχώς όμως υπήρχε έτοιμη επιλογή και από εδώ για να πάμε απευθείας. Πρώτη μας δουλειά λοιπόν να δώσουμε το όνομά μας και να ορίσουμε το φύλο μας. Και αυτό γιατί για πρώτη φορά μια εταιρία σκέφτηκε ότι υπάρχουν και... παίκτριες που πιθανόν να μην ανέχονταν να παρουσιάζονται στο παιχνίδι με ανδρική μορφή. Ομως, τα στοιχεία που αφορούν το φάκελό μας (στο παιχνίδι) δεν τελειώνουν εδώ. Πρώτα διαλέγουμε τα μπαστούνια του golf που θα κουβαλάμε μαζί μας. Μπορούμε να έχουμε 13 μπαστούνια από τα 20 διαθέσιμα. Συμβουλή: οπωσδήποτε να πάρετε και τα τρία wedge καθώς και ένα driver. Στη συνέχεια διαλέγουμε σε ποια σημεία θα έχουμε auto grid, δηλαδή τετραγωνοποίηση του εδάφους για να φαίνονται οι υψομετρικές διαφορές. Οι επιλογές είναι No auto Grid, Everywhere και On green. Καλύτερα διαλέξτε το τρίτο, μια και εκεί θα σας φανεί χρήσιμο. Αν ανάψετε την επόμενη επιλογή με όνομα Caddy, απλώς θα βλέπετε στην κάθε οθόνη το όμορφο αυτοκινητάκι του golf που σας μεταφέρει από τρύπα σε τρύπα.

Το level που θα διαλέξουμε (Pro, Amateur, Beginner) επηρεάζει το πόσο αυστηρά θα κρίνει τις μπαλιές μας ο υπολογιστής, δηλαδή κυρίως τα φάλτσα που δίνουμε. Ακριβώς από κάτω βρίσκουμε ένα dialog box που ονομάζεται tee boxes και έχει τις επιλογές black, blue, white, red. Το tee είναι το ειδι-



Ο Marker μάς δίνει αρκετές πληροφορίες, ενώ ορίζει και την κατεύθυνση της μπαλιάς μας.



Τελικά η Michelle ήταν πολύ καλή αντίπαλος.

κό stand όπου βάζουμε το μπαλάκι όταν πρωτοξεκινάμε σε μια τρύπα. Οι θέσεις όπου τοποθετούν τα tee είναι ορισμένες από πριν. Ετσι, σε κάθε τρύπα το πόσο θα απέχει το tee από την τρύπα ορίζεται από το χρώμα που θα διαλέξετε, με το μαύρο να έχει τη μεγαλύτερη απόσταση και το κόκκινο τη μικρότερη. Μια ακόμα ρύθμιση και τελειώσαμε. Πρέπει να δηλώσουμε και το default μπαστούνι για το chipping club και θα εξηγήσουμε αργότερα τι είναι αυτό. Μετά από όλα αυτά διαλέξτε και το χρώμα του πουκαμίσου για να είστε πιο κομψός - άλλωστε αρχίσαμε να κουραζόμαστε με όλες αυτές τις ρυθμίσεις για τους ειδήμονες του golf.

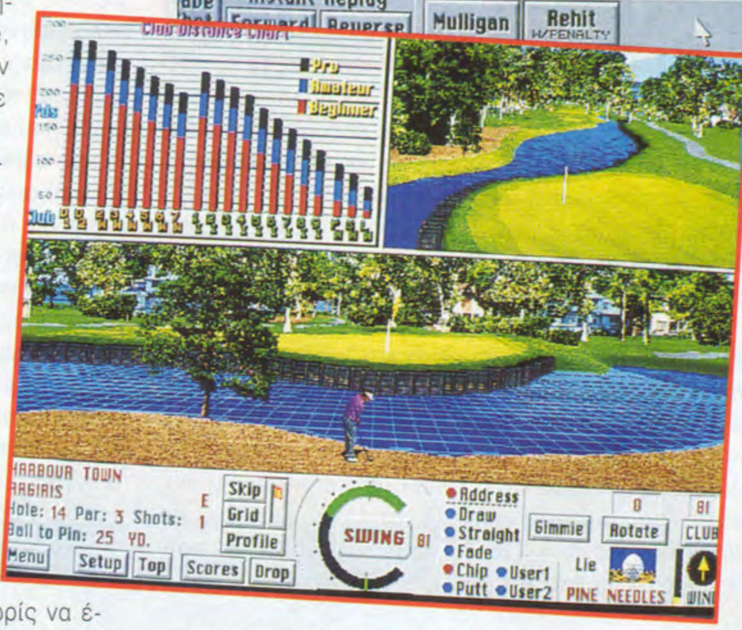
Σώζουμε λοιπόν τον παίκτη μας και ξανά πίσω για να παίξουμε golf. Αλλά, όταν το ξανασκέφτηκα, συνειδητοποίησα ότι θα ήταν λίγο ανιαρό να παίζω μόνος μου και εκείνη τη στιγμή δεν υπήρχε κάποιος ανθρώπινος αντίπαλος διαθέσιμος. Γι' αυτό το λόγο υπάρχει η επιλογή Use Recorded Players που δίνει άλλο χρώμα στο παιχνίδι. Δεκατέσσερις αντίπαλοι, των οποίων το παίξιμο έχει "κινηματογραφηθεί", είναι πρόθυμοι να σας αντιμετωπίσουν. Για τον καθένα αναφέρεται το score, το course, η ημερομηνία εγγραφής, το level, το tee, το φύλο και τέλος ο αριθμός των molligan μπαλιών που, όπως θα δούμε μετά, αφορούν το "κλέψιμο".

Διάλεξα λοιπόν την Michelle (όχι λόγω φύλου αλλά λόγω μικρού σκορ) για να γίνει πιο ενδιαφέρον το παιχνίδι. ΟΚ, αλλά και πάλι το παιχνίδι επέμενε να μην ξεκινάει. Ενα ακόμα μενού επιλογών με περίμενε. Κατ' αρχάς, διαπίστωσα ότι το level μου, το tee maruer, το shirt color και το caddy που είχα ορίσει λίγο πριν υπήρχαν και εδώ. Τι ήταν νέο; Το selection του Course. Αν και μέχρι στιγμής υπάρχει μόνο η Harbour Town, σύντομα θα κυκλοφορήσουν και additional courses. Μπορείτε όμως να μετατρέψετε και μία από τις πίστες του παλαιού Links χωρίς να έχετε της ίδιας ποιότητας γραφικά (οδηγίες σε άλλο σημείο). Επίσης, μπορούμε να διαλέξουμε αν θα παίξουμε όλες τις τρύπες (18) ή αν θέλουμε να παίξουμε τις πρώτες ή τις δεύτερες 9.

Υπάρχουν και κάποια course conditions. Ο αέρας μπορεί να είναι στο option No ή στο breezy (0-5 mph) ή στο windy (15-30 mph). Δεν κατάλαβα γιατί δεν γίνεται να είναι εντελώς τυχαίος με όρια 0-30 mph. Το άλλο Course Condition αφορά την επιφάνεια που βρίσκεται γύρω από την τρύπα, τα λεγόμενα greens που μπορούν να είναι Soft, Normal και Hard. Τα προηγούμενα δυο options καθώς και το allow gimmie το οποίο, εάν είναι ενεργό, ο υπολογιστής παίζει για μας μια μπαλιά που είναι κάτω από 25 ίντσες από την τρύπα, δεν μπορούν να αλλάξουν, αν παίζετε με recorded αντίπαλο. Το τελευταίο και πιο χρήσιμο option είναι το allow Molligans. Εάν το έχουμε ενεργό, μπορούμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να επαναλάβουμε μια μπαλιά όσες φορές θέλουμε, μέχρι να πάει η μπάλα



Πάλι την πέταξα εκτός γηπέδου.



Αν νομίζετε ότι πάτε καλά, στην 14η τρύπα θα αναθεωρήσετε την άποψή σας και το score σας.

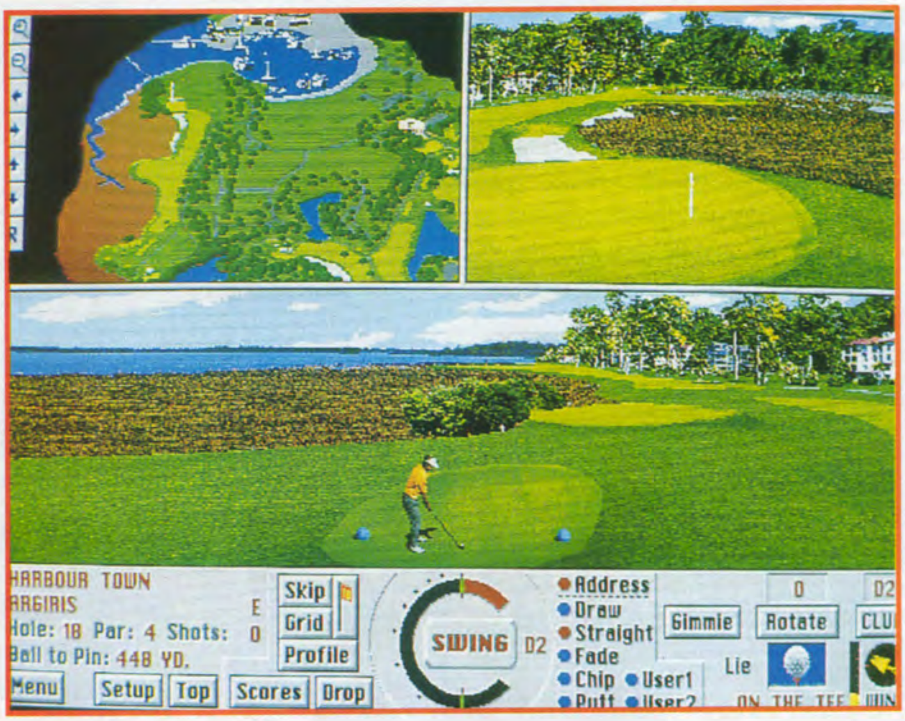
εκεί όπου θέλουμε. Αν και ο συναγωνισμός δεν θα γίνεται επί ίσοις όροις, ωστόσο θα το χρειαστείτε οπωσδήποτε. Αλλωστε, ο σκοπός αγιάζει τα μέσα.

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΔΡΑΣΗ!

Ναι, επιτέλους. Η επόμενη κίνησή μου δεν έφερε στην επιφάνεια μια ακόμη οθόνη από options και επιλογές. Τα γραφικά του τοπίου άρχιζαν να σχηματίζονται και ήμουν έτοιμος να παίξω την πρώτη μου μπαλιά. Παρ' όλη την ανυπομονησία μου όμως, δεν τα κατάφερα. Κι αυτό οφειλόταν στην οθόνη που αντίκριζα και με έκανε πραγματικά να τα χάσω.

Τα γραφικά ήταν πραγματικά εκπληκτικά. Οι αποχρώσεις της θάλασσας και του πυκνού γκαζόν αγγίζουν το τέλειο και υπάρχουν στιγμές που ξεχνιέσαι και νομίζεις ότι παρακολουθείς τηλεόραση και όχι

ένα computer game. Ολα τα background graphics είναι επίσης πολύ καλά, αλλά αρχίζουν να χάνουν σε ποιότητα, καθώς τα πλησιάζουμε.



Μετά από πολλά Mulligans, επιτέλους στην 18η τρύπα.

Αυτό όμως που πραγματικά σε καταπλήσσει είναι το animation του παίκτη μας. Είναι αδιαφιλονίκητα το καλύτερο animation που έχει βγει μέχρι στιγμής, αν και υποψιάζομαι ότι η κίνηση του παίκτη μας είναι κινηματογραφημένη και προσαρμοσμένη και όχι computer animation.

Οπως και να 'χει όμως, δεν παύει να είναι (κατά την προσωπική μου γνώμη) το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού. Ας περάσουμε όμως και στο καθεαυτό αγωνιστικό μέρος του παιχνιδιού. Οπως ξέρουμε όλοι, ο σκοπός του παιχνιδιού είναι πολύ απλός: να βάλεις το μπαλάκι στην τρύπα με τις λιγότερες δυνατόν προσπάθειες. (Τελικά, δεν μου φαίνεται και πολύ πρωτότυπο.) Για να τα καταφέρουμε λοιπόν, θα πρέπει πρώτα απ' όλα να εξοικειωθούμε με το interface λειτουργιών του Links 386 Pro. Παρόλο που μέχρι τώρα είχαμε κυριολεκτικά χαθεί στα ατέλειωτα μενού, το panel των λειτουργιών μέσα στο παιχνίδι είναι πολύ απλό. Από το club διαλέγετε ένα από τα μπαστούνια, αν και αυτόματα θα είναι επιλεγμένο το καλύτερο δυνατό. Από κάτω φαίνεται η κατεύθυνση του ανέμου και η ταχύτητα, κάτι που θα πρέπει να προσέξετε πολύ. Το Lie μάς δείχνει σε τι έδαφος είναι η μπάλα. Στην ακριβώς απέναντι θέση βρίσκουμε πληροφορίες σχετικά με το όνομα του course, το δικό μας, τον αριθμό της τρύπας όπου βρισκόμαστε, πόσες μπαλιές έχουμε παίξει και με πόσες μπαλιές πρέπει να τελειώσουμε την τρύπα. Το πιο χρήσιμο όμως είναι η ένδειξη που αναφέρει την απόστασή μας από την τρύπα. Οι άλλες επιλογές είναι δευτερεύουσας σημασίας και μόνο το profile παρουσιάζει ένα ενδιαφέρον, καθώς δείχνει την υψομετρική διαφορά και την απόσταση από την τρύπα.

Για όσους μάλιστα είναι πιο ειδικοί πάνω στο άθλημα του golf, υπάρχει και η επιλογή setup. Με αυτήν μπορούμε να τοποθετήσουμε την μπάλα, το tee ακόμα και τα πόδια του παίκτη όπως θέλουμε εμείς. Για να παίξουμε, χρησιμοποιούμε το ημισφαίριο που υπάρχει στη μέση και είναι γνωστό και από άλλα παιχνίδια του είδους.

Πατώντας το αριστερό πλήκτρο του mouse ανεβάζουμε τη δύναμη, η οποία οριστικοποιείται όταν το αφήσουμε. Κατά την επαναφορά το ξαναπατάτε για να ορίσουμε το φάλτσο.

Πολύ απλό αλλά και αρκετά δύσκολο, πράγμα που σημαίνει ότι υπάρχει πάντα ένα ρίσκο στην κάθε μπαλιά και δεν μπορούμε να έχουμε απόλυτη ακρίβεια. Αλλωστε, αν ορίζαμε ακριβώς αυτό που θέλαμε, θα έμοιαζε μάλλον με μπιλιάρδο παρά με golf.

Οπως και στο κανονικό golf όμως, μπορούμε να κάνουμε όσες δοκιμές θέλουμε χωρίς να βαράμε την μπάλα. Αυτό γίνεται επιλέγοντας το address και θα δείτε τον παίκτη σας να μετακινείται λίγο αριστερά. Οταν εξασκηθείτε στη δύναμη και το φάλτσο που θέλετε, τον επαναφέρετε στη θέση του για την κανονική μπαλιά.

Υπάρχουν όμως και πολλοί τρόποι παιξίματος μιας μπαλιάς.

Αυτούς που χρησιμοποίησα πιο πολύ είναι ο straight (κανονικός τρόπος με όλη τη δύναμη στην μπάλα και πολύ ύψος), ο chip (όπως θα δείτε, το ημισφαίριο της δύναμης μειώνεται στο μισό και κάνετε κοφτή μπαλιά που χρειάζεται κυρίως αν βρεθείτε μέσα σε άμμο) και τέλος ο putter (απλό συρτό golf σαν κι αυτό που ίσως έχετε παίξει στη Γλυφάδα).

WINDOWS STYLE GOLF

Οπως θα είδατε ήδη και στις φωτογραφίες, στο παιχνίδι υπάρχει μια έντονη... παραθυρομανία. Ετσι, εκτός από το κλασικό screen που δείχνει εμάς και το control panel, μπορούμε να χωρίσουμε την οθόνη ακόμα και σε τέσσερα κομμάτια και το καθένα απ' αυτά να περιέχει το δικό του ανεξάρτητο view.

Ολα αυτά γίνονται από το Display options όπου

ΜΕΤΑΤΡΟΠΗ ΚΑΘΕ ΠΙΣΤΑΣ ΤΟΥ LINKS ΣΤΟ LINKS 386 PRO

Οι πίστες που μπορούν να τροποποιηθούν για το νέο Links είναι: Torrey-p, Pinehurs, Bountifu, Dorado, Fireston, Barton-c, Bay-hill και troon-no.

ΒΗΜΑΤΑ ΜΕΤΑΤΡΟΠΗΣ

1. Βεβαιωθείτε ότι η πίστα έχει το extension .crs.
2. Πήγαινέ το στο directory του Links 386 Pro π.χ. CD\LINKS 386.
3. Δώσε Convert\Links*.crs όπου Links το directory του παλαιού Links. Οι πίστες να μετατραπούν με το extension *.crh.
4. Επίλεξε τα courses μέσα από το παιχνίδι.

μπορούμε να ορίσουμε τι ακριβώς θα δείχνει το κάθε παράθυρο. Υπάρχει μεγάλο, μεσαίο και small view του παίκτη για να ταιριάζει στο κατάλληλο παράθυρο. Αλλα στοιχεία που μπορούν να περιέχουν τα παράθυρα είναι: - το setup, το profile και το score που εξηγήσαμε και πριν τι δείχνουν - το club distance churt που δείχνει τη μέγιστη απόσταση βολής του κάθε μπαστουνιού σε σχέση και με το level μας - το green view μας δείχνει μια σταθερή όψη της τρύπας για να βλέπουμε από πιο κοντά σε ποιο σημείο καταλήγουν οι μακρινές μπαλιές - και, τέλος, το top view όπου έχουμε μια πανοραμική όψη όλου του course ή της συγκεκριμένης τρύπας που διαθέτει λειτουργίες zoom in και zoom out. Το πιο βολικό για μένα setup ήταν με τρία παράθυρα όπου στα δυο μικρά να απεικονίζονται το green και το top view.

Αν και δεν έκατσα να κάνω τους υπολογισμούς, οι κατασκευαστές υποστηρίζουν ότι μπορούμε να έχουμε 345 διαφορετικούς συνδυασμούς (!) και δεν έχω λόγο να μην τους πιστέψω.

ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ (ΕΠΙΛΟΓΟΣ)

Τελικά, οι λειτουργίες αυτού του παιχνιδιού δεν έχουν όρια. Από την επιλογή STAT παίρνουμε πλήρη στατιστική κάλυψη κάθε παίκτη αλλά και κάθε course. Από εδώ θα δούμε τις καλύτερες επιδόσεις μας, την ακρίβεια των μπαλιών μας, καθώς και το ποσοστό επιτυχίας κάθε μπαστουνιού που διαλέγουμε.

Οι επιλογές που δεν αναφέραμε είναι ακόμα αρκετές, αλλά μάλλον θα χρειαζόμασταν το μισό περιοδικό για να τις αναλύσουμε.

Θα σημειώσω δυο ακόμα τελευταίες αρκετά σημαντικές. Στο menu game, εκτός από τα κλασικά start, save, delete, print κλπ., υπάρχει και η επιλογή view saved shot. Μπορούμε δηλαδή εκ των υστέρων να δούμε τις μπαλιές που σώσαμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και να αποδείξουμε στο δύσπιστο φίλο μας ότι πραγματικά τελειώσαμε την 7η τρύπα με μία μπαλιά.

Οσοι θα παίξετε με το Links 386 Pro, θα διαπιστώσετε ότι ο δίσκος θα αναστενάξει από το συνεχές διάβασμα για να αποδοθούν τα καταπληκτικά γραφικά.

Μπορούμε όμως να βελτιώσουμε την κατάσταση αλλάζοντας τα settings του παιχνιδιού. Ετσι, αν θέλουμε καλύτερη ταχύτητα στο παιχνίδι, μπορούμε να αφαιρέσουμε τα σύννεφα, τη μεγάλη λεπτομέρεια στα background graphics και του ορίζοντα. Βέβαια, μπορείτε να έχετε και τα καλύτερα γραφικά και την καλύτερη δυνατή ταχύτητα αλλά τα 6 Mbytes της RAM που χρειάζονται δεν είναι και πολύ εύκολο να βρεθούν.

Ο,τι και να πω γι' αυτό το παιχνίδι θα είναι λίγο. Αν και φανατικός των flight simulators, πραγματικά με εντυπωσίασε. Τα γραφικά εκπληκτικά, ο ήχος ρεαλιστικός το animation τέλειο. Αλήθεια, τι άλλο χρειάζεται ένα παιχνίδι για να γίνει best; Ισως το μόνο του μειονέκτημα είναι η απουσία ενός course editor που υπάρχει σε ανταγωνιστικά προγράμματα. Ομως, αυτό προσωπικά δεν το θεωρώ σημαντικό, καθώς είναι πολύ λίγοι αυτοί που θα κάτσουν να σχεδιάσουν μόνοι τους την πίστα αντί να την αγοράσουν έτοιμη.

Το Links 386 Pro, το Falcon 3.0 και το Comanche: Maximum overhill (αναμένεται από στιγμή σε στιγμή) είναι αυτή τη στιγμή τα τρία παιχνίδια που εκμεταλλεύονται στο έπακρο τις δυνατότητες του υπολογιστή σας.

Μήπως έχουμε περάσει σε μια νέα εποχή των Computer games και σιγά σιγά ξεκινάει η νέα γενιά των Near Reality παιχνιδιών;



Υπέροχα γραφικά με εκπληκτικό animation.
ΓΡΑΦΙΚΑ 94%

Πολύ ρεαλιστικός ήχος.
ΗΧΟΣ 94%

Στην αρχή θα τα βρείτε λίγο σκούρα, αλλά θα εξοικειωθείτε σύντομα.
GAMEPLAY 90%

Σίγουρα έχουμε περάσει σε μια νέα εποχή των computer games.
ΓΕΝΙΚΑ 96%

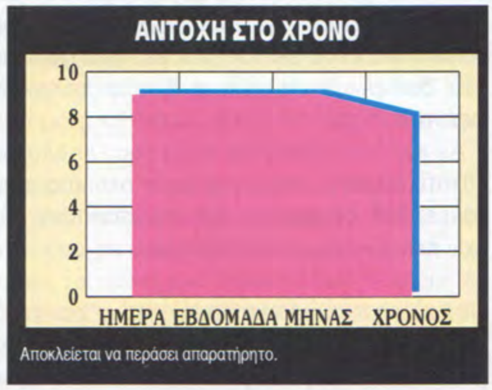
SOFTWARE REVIEW



AMIGA

ΕΙΔΟΣ	ADVENTURE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	CORE DESIGN





Αποκλείεται να περάσει απαρατήρητο.



Η Core τελικά είναι η καλύτερη προγραμματιστική ομάδα που έχω δει μετά την Bulfrog. Εχει βγάλει ποιοτικότατους τίτλους όπως τα Heimdall, Thunderhawk και Jaguar XJ 220. Τρεις τίτλοι άξιοι βραβείων! Και μάλιστα η ομάδα δεν δείχνει να ειδικεύεται σε κάποιο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού. Εβγαλε ένα πολύ καλό rpg, ένα καλό simulator και ένα πάρα πολύ καλό racing. Ποιο είδος έμεινε; Μα, φυσικά, τα adventures! Αποφάσισε λοιπόν να κατασκευάσει ένα φανταστικό και καταπληκτικό adventure, το Curse of Enchantia. Η υπόθεση έχει ως εξής:

Είστε ο Bradd, ένα 14χρονο αγοράκι, το οποίο ξύπνησε, μυστηριωδώς, μέσα σ' ένα μπουντρούμι, κρεμασμένος από τα πόδια, με όλο του το αίμα στο κεφάλι, χωρίς να έχει ιδέα για το πώς βρέθηκε εκεί. Πρέπει λοιπόν να βοηθήσετε τον Bradd να αποδράσει και να γυρίσει σπίτι του. Ομως ο Bradd έχει να αντιμετωπίσει πολλούς κινδύνους,



οι οποίοι απαιτούν όλη σας την εξυπνάδα και εφευρετικότητα για να τους ξεπεράσει. Θα ταξιδέψετε συνολικά σε τρία μέρη, τα οποία είναι: the undersea caverns, ένας υποθαλάσσιος λαβύρινθος με αρκετούς γρίφους για λύσιμο, the valley of the lost, μία κοιλάδα γεμάτη από τέρατα, αλλά και την κακιά Enchantia, και τέλος the graveyard, όπου θα γίνει η τελική αναμέτρηση με την Enchantia, αλλά και τα Zombie της. Δύσκολο το έργο σας... θα τα καταφέρετε;

Η Core Design λοιπόν δοκίμασε για άλλη μία φορά την τύχη της, σε άγνωστο για αυτήν τύπο παιχνιδιού, και τα κατάφερε θαυμάσια!

Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή. Λοιπόν τα γραφικά είναι πραγματικά κομψοτεχνήματα σε 64 χρώματα και το sprite που ελέγχετε είναι μεγάλο και καλοσχεδιασμένο. Να προσέξετε τα γραφικά στο κελί σας αλλά και στην αμέσως

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Είναι ένα πολύ καλό adventure για την Amiga και το περιμένω με ανυπομονησία στο PC! Φανταστείτε 256 χρώματα με speech! Πολύ καλή προσπάθεια της Core. Μας μένει να βγάλει και ένα καλό shoot 'em up, ώστε να έχει επιτυχίες σε όλες τις κατηγορίες παιχνιδιών!

Γιάννης Πατρίκος

επόμενη οθόνη. Μοναδικά! Σίγουρα δεν έχετε δει ποτέ σε adventure, αγαπητοί Amiga users, τέτοια γραφικά. Είναι καλύτερα ακόμη και από αυτά του Monkey Island 2. Δύσκολο να δημιουργηθούν καλύτερα. Ετσι κι αλλιώς δεν είναι περίεργο, αφού ο καλλιτέχνης, πίσω από τα γραφικά αυτά, είναι ο ίδιος που σχεδίασε τα γραφικά του Dune! (Και μάλιστα γι' αυτό το Dune 2 έχει διαφορετικό σύστημα απεικόνισης, γιατί έφυγε ο δημιουργός του παλιού συστήματος από την Cryo και πήγε στην Core.) Τα γραφικά πρώτα ζωγραφίστηκαν σε χαρτί και ύστερα μεταφέρθηκαν στην Amiga σας. Οσον αφορά τη μουσική είναι δυστυχώς ανύπαρκτη... Αλλά υπάρχει λόγος γι' αυτό: στο παιχνίδι δεν υπάρχουν γραμμές ομιλίας όπως π.χ. στο Fate of Atlantis. Υπάρχει speech!!! Και μάλιστα μπόλικο. Τα samples είναι καλά, αν και όχι τα καλύτερα που έχουμε ακούσει ,και σίγουρα προσθέτουν κάτι μοναδικό στο παιχνίδι και στην ατμόσφαιρα. Π.χ. όταν είστε στο κελί και φωνάξετε "HELP !". Θα μπει ένας φρουρός και θα σας φωνάξει με τη σειρά του και αυτός "SHUT UP !". Καλό ε; Ας περάσουμε τώρα στον έλεγχο που ασκείτε επάνω στον Bradd. Οπου δείξετε με το ποντίκι ο Bradd θα πάει αποφεύγοντας αυτόματα οτιδήποτε βρεθεί μπροστά του. Παρ' όλα αυτά εάν θέλετε, μπορείτε να τον κουνάτε και με το joystick. Στο σύστημα χειρισμού πρέπει να σταθώ ιδιαίτερα... Είναι όλο icon driven και φυσικά υπάρχει μία πληθώρα από icons. Με αυτά μπορείτε να πάρετε ένα αντικείμενο, να το αφήσετε, να εισάγετε κάπου ένα αντικείμενο, να σπρώξετε κάτι, να τραβήξετε κάτι, να κάνετε άλματα (!), να πηδήσετε από το ένα μέρος στο άλλο (!), να φορέσετε άλλα ρούχα που θα βρείτε (!!!) και να πολεμήσετε με τα τέρατα που θα σας στέλνει η Enchantia κατά καιρούς. Επίσης υπάρχει και το icon του φαγητού. Βέβαια , υπάρχουν και τα κλασικά icons των FX και SAVE/LOAD/FORMAT.

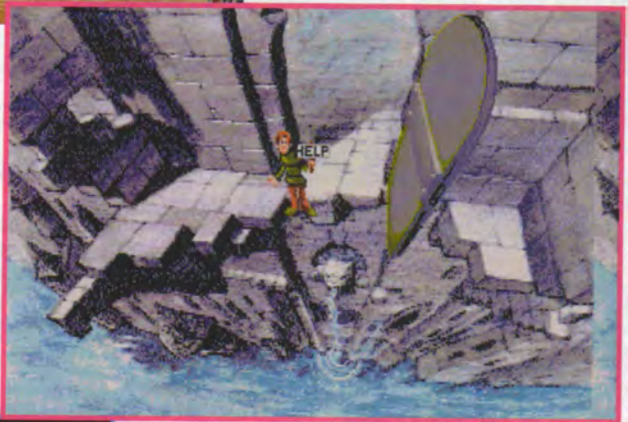
Οι γρίφοι του παιχνιδιού κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα δυσκολίας, εννοώντας ότι υπάρχουν πολύ εύκολοι γρίφοι αλλά και δύσκολοι. Ενα παράδειγμα είναι εκεί όπου βρίσκεται ένα τεράστιο στρειδί! Δεν μπορούσα να το περάσω με τίποτα, συνηθισμένος από το control interface άλλων adventures. Τελικά τα κατάφερα. Η δυσκολία πολλών γρίφων, δυστυχώς, εξαρτάται από το ασυνήθιστο control interface. Πάντως αυτό το σύστημα επιτρέπει σύνθετες εντολές του τύπου: βγάλε αυτό από εκεί και χρησιμοποίησέ το σε συνδυασμό με αυτό εκεί. Τέλος πάντων, αυτό το μαθαίνουμε...



Γενικά είναι ένα υπέροχο adventure με τα καλύτερα γραφικά που έχω δει ποτέ σε Amiga. Τώρα βέβαια με τις νέες 1200 όλα θα αλλάξουν... Ο ήχος κυμαίνεται σε μέτρια επίπεδα, λόγω της έλλειψης μουσικής, αλλά αυτό αντισταθμίζεται από το speech. Το σενάριο σας συνεπαίρνει αμέσως και σε συνδυασμό με τα καταπληκτικά γραφικά και το διάχυτο χιούμορ έχουμε άλλο ένα ποιοτικό αριστούργημα από την Core! Ας δούμε όμως και μερικά πράγματα από τη λύση του παιχνιδιού: καθώς είστε κρεμασμένος από τα πόδια σας φωνάξτε HELP!!! Θα μπει ένας φύλακας μέσα, θα σας πει να σκάσετε, αλλά θα του πέσουν τα κλειδιά! Εννοείται βέβαια ότι τα κλειδιά θα τα βάλετε στην κλειδαρότρυπα και με ένα... κλικ θα ελευθερωθείτε! Μετά κάντε LOOK στην κλειδαρότρυπα της πόρτας. Υστερα πηγαίνετε στο δεξί μέρος του επάνω τοίχου και κάντε LOOK. Θα δείτε ένα χαλαρωμένο τούβλο... πιέστε το και θα υποχωρήσει ο τοίχος σε εκείνο το σημείο αποκαλύπτοντας ένα συνδετήρα. Πάρτε τον και βάλτε τον στη κλειδαρότρυπα και η πόρτα θα ανοίξει. Θα μπει ένα ποντίκι μέσα και θα πάει στην τρύπα του στον ανατολικό τοίχο. Εκεί, αν ψάξετε, θα βρείτε ένα νόμισμα που φυσικά θα πάρετε. Βγείτε έξω και κάντε LOOK στη γυάλα με



το χρυσόψαρο. Πάρτε την και κοιτάξτε από την κλειδαρότρυπα. Μετά συνεχίστε δυτικά, απτόητος, παρόλο το ξύλο που θα φάτε μέχρι να φτάσετε στην πόρτα. Εκεί θα πέσετε από τον γκρεμό στο νερό. Μέσα στο νερό φορέστε τη γυάλα και ελευθερώστε το γαλάζιο ψαράκι με το PULL. Αυτό θα φύγει. Συνεχίστε αριστερά και μιλήστε στο ψάρι που βάζει οξυγόνο. Θα σας πει ότι θέλει ένα χέλι σε αντάλλαγμα. Μπροστά και δεξιά από το μαγαζάκι υπάρχει ένα σκάψιμο στο βυθό. Εκεί είναι το χέλι. Δώστε το στο



ψάρι και θα σας βάλει οξυγόνο. Συνεχίστε αριστερά και πάρτε την αχιβάδα που θα σας δώσει το ψαράκι που ελευθερώσατε. Δώστε την αχιβάδα στη χελώνα και αυτή θα σας περάσει πάνω από τα ηλεκτροφόρα χέλια. Εκεί κοντά είναι θαμμένο ένα καμάκι. Πάρτε το. Με το καμάκι θα πολεμήσετε τους καρχαρίες. Στο δρόμο σας θα βρείτε ένα τεράστιο στρειδί. Κάντε ένα άλμα και θα το περάσετε. Μετά βρίσκετε ένα φελλό. Περάστε το καμάκι από τον κρίκο. Θα τιναχτεί πίσω ο φελλός και θα πέσετε σε μία τρύπα... Η συνέχεια στα... ικανά χέρια του Τσουρινάκη!

• Του Δημήτρη Ζούλια.

Δεν περιγράφονται με λόγια...
ΓΡΑΦΙΚΑ 97%

Θα έπρεπε να είχε μουσική, αλλά καλό και το speech...
ΗΧΟΣ 83%

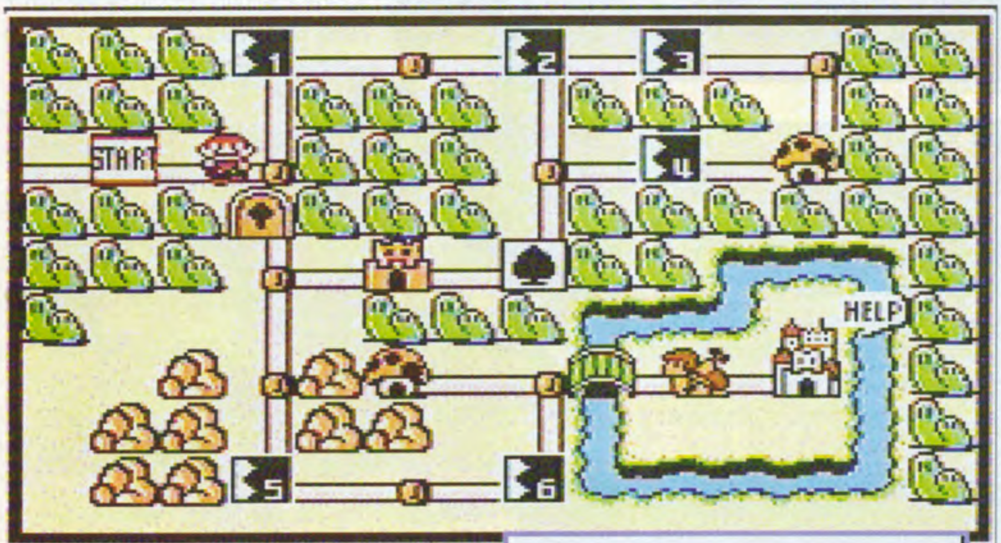
Πολύ περίεργο control-interface.
GAMEPLAY 85%

Ενα φανταστικό adventure για την Amiga.
ΓΕΝΙΚΑ 90%

SUPER MARIO BROS 3

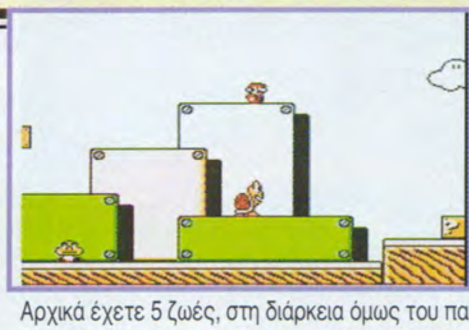
ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΜΟΡΦΗ	CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO

NES



Ολοι θα γνωρίζετε ή θα έχετε παίξει έστω και μια φορά Mario. Ο Μάριο επιστρέφει ξανά στις οθόνες σας, στην τρίτη και τελευταία του περιπέτεια, όπως τουλάχιστον υποστηρίζει η κατασκευάστρια εταιρία, κι εμείς ελπίζουμε να μην έχει εξέλιξη όμοια με αυτή γνωστών κινηματογραφικών ταινιών που δεν λένε να βάλουν φρένο στην παραγωγή συνεχειών, με αποτέλεσμα τη φθορά τους. Η ιστορία αυτή τη φορά είναι κάπως έτσι: Το βασίλειο του Μανιταριού ήταν ήσυχο εδώ και καιρό χάρη σε εσάς. Ομως, στο βασίλειο υπάρχει μια είσοδος για το Μανιταρόκοσμο, όπου τα πράγματα δεν είναι και τόσο ήσυχα. Ο Bowser έστειλε τα 7 παιδιά, τα οποία έκλεψαν τα βασιλικά μαγικά ραβδιά από κάθε χώρα και τα χρησιμοποίησαν για να κάνουν τους βασιλιάδες ζώα!! Ετσι λοιπόν θα πρέπει να πάρετε τη θέση του Mario, να πάρετε πίσω τα 7 ραβδιά από τα παιδιά του Bowser και να φέρετε, για άλλη μια φορά, την ειρήνη και την ευτυχία στο Μανιταρόκοσμο.

Στο παιχνίδι υπάρχουν συνολικά 8 βασίλεια. Κάθε βασίλειο έχει το δικό του χάρτη. Μπορείτε να διαλέξετε όποιον δρόμο θέλετε, αλλά στο χάρτη υπάρχουν μέρη, στα οποία δεν μπορείτε να πάτε, αν δεν εξερευνήσετε πρώτα κάποια άλλα.



Αρχικά έχετε 5 ζωές, στη διάρκεια όμως του παιχνιδιού μπορείτε να κερδίσετε κι άλλες. Υπάρχουν τέσσερις τρόποι για να κερδίσετε μια ζωή: αν μαζέψετε 100 νομίσματα κερδίζετε μία, αν πάρετε ένα πράσινο μανιτάρι 1-Up, με τις κάρτες που παίρνετε στο τέλος κάθε πίστας κερδίζετε ζωές, αν οι τρεις κάρτες είναι διαφορετικές κερδίζετε 1-Up, αν είναι τρία μανιτάρια 2-Up, αν είναι τρία λουλούδια 3-Up και αν είναι τρία αστέρια 5-Up! Τέλος, αν στο παιχνίδι που μοιάζει με το μονόχειρα ληστή συμπληρώσετε εικόνα μανιτάρι 2-Up, λουλούδι 3-Up και αστέρι 5-Up. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι εκπληκτικός. Οση εμπειρία είχαν οι κατασκευαστές από τις προηγούμενες περιπέτειες τη χρησιμοποίησαν σε αυτό το παιχνίδι. Ετσι, ο Μάριο, εκτός από τις κλασικές κινήσεις, μπορεί να κάνει άλμα, να κολυμπά, να πετάξει, να κάνει σούπερ άλμα, μπορεί να πάρει κάποιο καβούκι και να το πετάξει, να χρησιμοποιήσει την ουρά του όταν είναι Tanooki ή Racoon, να κάνει κατάβαση από μια πλαγιά, να ρίξει μπάλες φωτιάς, ακόμα και να γίνει άγαλμα!! Οταν ο Μάριο γίνει άγαλμα, κανείς δεν μπορεί να τον πειράξει. Τα γραφικά είναι λίγο καλύτερα απ' ό,τι στις δύο προηγούμενες περιπέτειες. Τα sprites είναι καλοσχεδιασμένα και οι περισσότερες οθόνες όμορφες, με παστέλ χρώματα και πλούσιους συνδυασμούς. Η κίνηση του Μάριο, της οθόνης και γενικά όλων των sprites είναι αρκετά φυσική και γρήγορη. Η ευκρίνεια είναι άψογη, αν αφαιρέσουμε κάποια - ευτυχώς ελάχιστα - όχι και τόσο καλά σημεία. Το Super Mario Bros 3 είναι ένα όμορφο παιχνίδι με όλα τα στοιχεία που μπορούν να το χαρακτηρίσουν ως "επιτυχημένο". Αν είστε απλώς ευχαριστημένοι από τις άλλες δύο περιπέτειες, τότε από αυτή θα μείνετε έκπληκτοι.

• Του Θοδωρή Ραφτόπουλου

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μια περιπέτεια με πρωταγωνιστή το Μάριο δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις.

Ομορφα γραφικά, καλοσχεδιασμένοι χαρακτήρες, καλή κίνηση.

ΓΡΑΦΙΚΑ 89%

Πλούσια ηχητικά εφέ και όμορφα μουσικά κομμάτια.

ΗΧΟΣ 83%

Η εμπειρία από τις δύο προηγούμενες περιπέτειες εφαρμόζεται εδώ.

GAMEPLAY 92%

Για άλλη μια φορά πάτε στην τελευταία περιπέτεια του Μάριο.

ΓΕΝΙΚΑ 91%

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ PIXEL

με πολλή μουσική!!!

PS 140

STR 100





Τα δώρα πρόσφερε η εταιρία Amstrad Hellas, Πολυτεχνείου 12, Αθήνα 104 33, τηλ.: 5230742-3

Απαντήστε σωστά και Κερδίστε!!!

Ολα τα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβου μέρος στην κλήρωση, από την οποία θα αναδειχτούν τέσσερις τυχεροί που θα μοιραστούν με τη σειρά αυτ τα εξής δώρα:

1 μαγνητόφωνο Amstrad STR 100
3 Walkman Amstrad PS 140

Συμπληρώστε, λοιπόν, τώρα και στείλτε μας το απαντητικό δελτίο του διαγωνισμο μέχρι και τις 15/2/93 (σφραγίδα ταχυδρομείου) στη διευ θυνση:

Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα
με την ένδειξη
"Για το διαγωνισμό του Pixel"

ΑΠΑΝΤΗΤΙΚΟ ΔΕΛΤΙΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ PIXEL

Ονομ/μο: .... Τηλ.: ....

Διεύθυνση: .... Πόλη: .... Τ.Κ.: ....

1) Ποιος είναι ο πρόεδρος της Amstrad;
- α) George Smith ❒
- β) Alan Sugar ❒
- γ) John Simon ❒
- δ) Frank Austin ❒

2) Ποιο ήταν το πρώτο μηχάνημα της Amstrad;
- α) CPC 464 ❒
- β) CBM 64 ❒
- γ) ZX 80 Spectrum ❒
- δ) CPC 6128 ❒

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι που θα έχουν σφραγίδα ταχυδρομείου με ημερομηνία μέχρι και 15/2/93 και θα αναγράφουν τα πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντα. Στο διαγωνισμό έχουν δικαίωμα συμμετοχής όλοι οι μόνιμοι κάτοικοι Ελλάδος (εξαιρείται το προσωπικό της εταιρίας Compupress A.E. και της εταιρίας Amstrad). Όλα τα γράμματα με τις σωστές απαντήσεις θα συμμετάσχουν σε κλήρωση, από την οποία θα αναδειχτούν 4 τυχεροί που θα μοιραστούν 3 walkman και 1 μαγνητόφωνο της Amstrad. Η κλήρωση θα γίνει στις 22/2/93 στα γραφεία του Pixel, παρουσία του συμβολαιογράφου κ. Μουσογιάννη.

Τα αποτελέσματα της κλήρωσης θα δημοσιευτούν στο τεύχος Μαρτίου. Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του Pixel μέχρι και τις 30 Μαρτίου 1993. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι τη συγκεκριμένη ημερομηνία, θα έχει κληρωθεί ήδη πρώτος επιλαχών. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των παραπάνω ημερομηνιών, καθώς και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

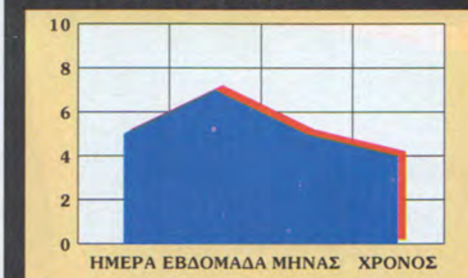
SOFTWARE REVIEW



AMIGA, ATARI ST

ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	CORE DESIGN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Πιστεύω ότι θα κρατήσει το ενδιαφέρον σας αμείωτο για αρκετό χρόνο.



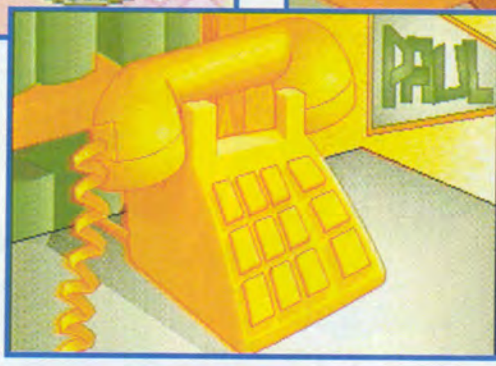




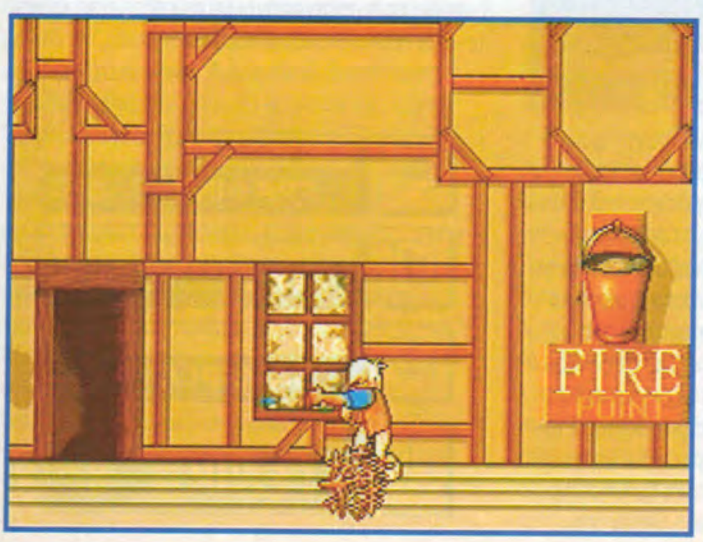
Έχω βαρεθεί να λέω για την Core! Το πόσο καλή είναι, το πόσες επιτυχίες έχει βγάλει, τα φανταστικά γραφικά με τα οποία στολίζει τα παιχνίδια της, τον καλό τους ήχο, τα υπέροχα μουσικά κομμάτια και το αξέχαστο gameplay τους. Αξιοσημείωτο είναι ότι έχει κατασκευάσει παιχνίδια επιτυχημένα σε όλες τις κατηγορίες, εκτός από shoot 'em up. Πιστεύω όμως ότι και το πρώτο shoot 'em up που θα κυκλοφορήσει θα είναι κι αυτό φανταστικό. Και δεν είναι μόνο αυτά. Το documentation των παιχνιδιών (Manuals) είναι πολύ προσεγμένο. Η Core προσπαθεί να εκμεταλλευτεί στο έπακρο τις δυνατότητες του υπολογιστή σας και εκεί που λέμε ότι ξεζουμίσαμε κυριολεκτικά τον επεξεργαστή μας, έρχεται πάλι με παιχνίδια καλύτερα από τα προηγούμενα. Πραγματικά λοιπόν χαίρομαι όταν ο αρχισυντάκτης μου (όσο κακός κι αν είναι) μου δίνει τέτοια παιχνίδια για review. Και φτάνουμε στο ψητό... στο Premiere, το πρώτο Arcade της Core, το οποίο - όπως μαντεύετε - είναι πάρα πολύ καλό. Ας ασχοληθούμε όμως τώρα με την υπόθεση του παιχνιδιού. Είστε ο William Mordit, ένας έφηβος με μια πολύ καλή και ενδιαφέρουσα δουλειά: Είστε υπεύθυνος για το μοντάζ κινηματογραφικών φιλμ και εργάζεστε σε μία πασίγνωστη εταιρία παραγωγής ταινιών. Ο τελευταίος λόγος, όσον αφορά το τεχνικό μέρος της προβολής, ανήκει σε σας. Εκεί λοιπόν που κάθεστε στο σπίτι σας, ελέγχοντας ένα φιλμ καρέ καρέ και κοντεύοντας να κοιμηθείτε επάνω στο γραφείο σας, χτυπάει το τηλέφωνο! Το σηκώνετε και ακούτε την ανήσυχη φωνή του αφεντικού σας. Κλάπηκαν, από αντίπαλες εταιρίες, 5 αμοντάριστες ταινίες! Ενα Western, ένα ιστορικό φιλμ, ένα σχετικό με τη μαφία και διάφορα άλλα. Αλλά το χειρότερο απ' όλα είναι ότι η πρεμιέρα τους πρόκειται να γίνει σε δύο μέρες! Και, ασφαλώς, πρεμιέρα χωρίς ταινία δεν γίνεται. Ομως, σαν να μην έφταναν όλα αυτά, οι... κακοί έκοψαν τα films σε κομμάτια και τα διασκόρπισαν μέσα σε σκηνικά και σε πλατό που έχουν σχέση με το εκάστοτε κλεμμένο film. Τι να κάνετε και εσείς, άλλος υπεύθυνος δεν υπάρχει, οπότε ξεκινάτε να βρείτε τα φιλμ. Ομως, αυτό είναι πάρα πολύ δύσκολο, γιατί και ο







χρόνος είναι περιορισμένος και έχουν σταλεί πολλοί εχθροί, οι οποίοι σας στήνουν σατανικές ενέδρες. Κοίτα τι κάνει το άτιμο το χρήμα... Ας δούμε όμως και τις πίστες, οι οποίες χωρίζονται σε levels. Η πρώτη πίστα στην οποία θα παίξετε είναι η άγρια δύση. Αυτό άλλωστε φαίνεται και από τα σκηνικά, τα οποία είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα. Εδώ βρίσκεται κρυμμένο το κομματιασμένο Western. Αρχίζετε λοιπόν το ψάξιμο. Καθώς περιπλανιέστε στο απέραντο πλατό, ανάμεσα στα σκηνικά βρίσκετε διάφορα χρήσιμα, όσον αφορά στην επιβίωσή σας, αντικείμενα. Αν, π.χ., πάρετε ένα αγαλματάκι Oscar, τότε θα αυξηθεί η ενέργειά σας. Αν φάτε... τσίλι, τότε για κάποιο χρονικό διάστημα θα είστε άτρωτοι, ενώ αν βρείτε κάποιο πακέτο δυναμίτες, τότε θα μπορείτε να τους πετάτε στους εχθρούς και δεν θα χρειάζεται να τους αποφεύγετε ή να τους χτυπάτε με γροθιές. Και μια που μιλάμε για εχθρούς, καλό θα ήταν να ξέρετε πως υπάρχουν μπόλικοι, εύκολοι και δύσκολοι. Ολοι βέβαια οι εχθροί είναι στο κλίμα της εκάστοτε πίστας. Τα αντίπαλα sprites του western είναι: κάτι χοντρές κυρίες που φοράνε κίτρινα ή κόκκινα φορέματα, οι οποίες περπατούν στην πίστα (κάνοντας πρόβες υποθέτω). Αλλά όταν τις πλησιάζετε, μάλλον εκνευρίζονται, διότι τους αποσπάτε την προσοχή. Τότε σας κοπανάνε την τσάντα με τα ψώνια στο κεφάλι και φεύγουν. Οταν πάρετε τους δυναμίτες, δώστε τους να καταλάβουν. Αλλο sprite που θέλει να ξεκολλήσει το ξανθό σας κεφαλάκι από τους ώμους σας είναι ο ινδιάνος, ο οποίος ή πετάει τσεκούρια ή, αν είστε αρκετά κοντά, τα χρησιμοποιεί κανονικά! Επίσης, υπάρχουν άγρια άλογα, βόμβες, παγίδες, φαράγγια (canyons) και πολλά άλλα συναφή. Αποδίδεται η ατμόσφαιρα του κάθε φιλμ με ωραίο και πειστικό τρόπο και μάλιστα με αρκετή δόση χιούμορ. Το ίδιο βέβαια συμβαίνει και στις άλλες πίστες. Τα backgrounds είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα, με σωστές γραμμοσκιάσεις και αρκετή λεπτομέρεια. Το sprite σας, αλλά και τα εχθρικά, είναι μεσαίου μεγέθους, σχεδιασμένα με λεπτομέρεια. Ομως, το animation είναι λίγο σπαστό, δηλαδή η κίνηση του William δεν αποτελείται από πολλά frames. Πιστεύω ότι θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Ο ήχος κυμαίνεται σε πολύ καλά επίπεδα, με σωστά ηχητικά εφέ και με μουσικά κομμάτια σχετικά με το θέμα κάθε πίστας. Π.χ. στο Western ακούγεται μουσική Saloon.



Πάντως, σε γενικές γραμμές, μολονότι το animation δεν είναι ικανοποιητικό, το παιχνίδι στο σύνολό του είναι αρκετά καλό και πιστεύω ότι θα κρατήσει για αρκετό καιρό ζεστό το joystick σας...

• Του Δημήτρη Ζούλια

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Μπορώ να πω ότι το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά πρωτότυπο κι αυτό μετράει. Αλλά το gameplay χάνει από τον ασυνήθιστο χειρισμό. Βέβαια, από την Core περίμενα ακόμα ένα hit. Στην περίπτωση του Premiere όμως βρήκα ένα απλά καλό παιχνίδι.

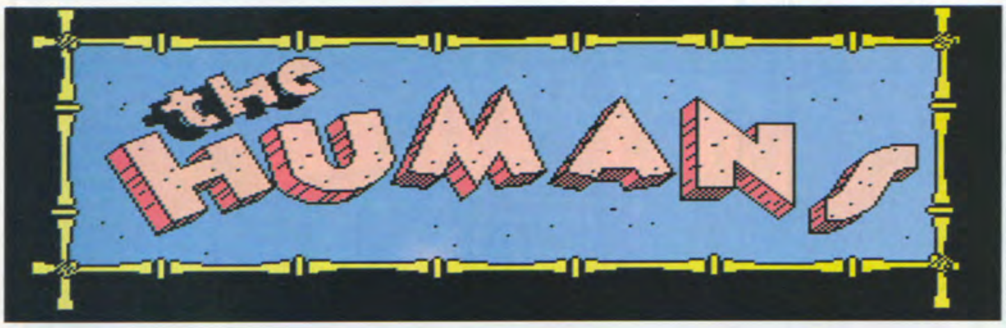
Κωστής Παπαδάκης

Πολύ καλά, αλλά άσχημο animation στα sprites.
ΓΡΑΦΙΚΑ 85%

Ικανοποιητικός, αλλά θα μπορούσε να είναι καλύτερος.
ΗΧΟΣ 80%

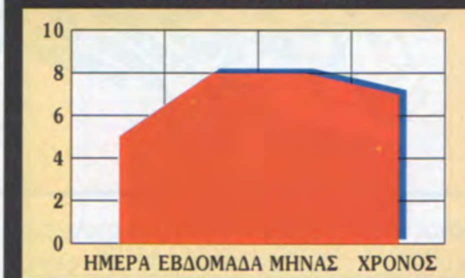
Χάνει από τον περίεργο χειρισμό.
GAMEPLAY 85%

Αλλο ένα καλό παιχνίδι της Core, αλλά όχι το καλύτερο.
ΓΕΝΙΚΑ 83%



ΕΙΔΟΣ	MIND GAME
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MIRAGE

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι προσεγμένο και θα κρατήσει ζωντανό το ενδιαφέρον σας.

AMIGA, ATARI ST, IBM PC





Από τότε που κυκλοφόρησε το Lemmings, όλες οι προγραμματιστικές ομάδες, βλέποντας την τεράστια επιτυχία που είχε, καταπιάστηκαν με την κατασκευή παιχνιδιών, τα οποία έχουν ως θέμα την καθοδήγηση μερικών υπερηλίθιων πλασμάτων σε μία έξοδο. Το Humans από τη Mirage είναι εδώ και μάλιστα υπόσχεται πολλές ώρες διασκέδασης. Είναι, βέβαια, βασισμένο στην ιδέα των Lemmings, αλλά και από μόνο του εισάγει νέα στοιχεία στο χώρο, τα οποία θα δούμε αναλυτικότερα παρακάτω. Δυο λόγια τώρα για την υπόθεση: Εχετε υπό τον απόλυτο έλεγχό σας μια φυλή από τους πρώτους ανθρώπους που πάτησαν τη γη μας. Υπάρχει όμως ένα μικρό προβληματάκι: το μόνο που έχουν ανακαλύψει είναι τα... ρούχα! Εσείς λοιπόν πρέπει, οδηγώντας τους στο τέλος μιας πίστας, να ανακαλύπτετε ταυτόχρονα και μερικά πραγματάκια όπως το ακόντιο, τη ρόδα, τη φωτιά και άλλα τέτοια... σύγχρονα επιτεύγματα της ψηφιακής τεχνολογίας! Αυτά μπορείτε να τα χρησιμοποιήσετε για να εκτελέσετε τις εξής ενέργειες:

Με το ακόντιο: Μπορείτε φυσικά να το πετάξετε σε κάποιον εχθρό (ναι, υπάρχουν και αντίπαλες φυλές, δεινόσαυροι κλπ.), αλλά μπορείτε και να κάνετε άλμα επί κοντώ για να περάσετε επάνω από κάποιο ψηλό αντικείμενο.

Με τη ρόδα: Μπορείτε να την καβαλήσετε και να κάνετε βόλτες γύρω γύρω στην πίστα ή τεράστια άλματα, ανάλογα βέβαια με την ταχύτητά σας.

Δαυλός: Μπορείτε να βάζετε φωτιά σε δέντρα που φράζουν το δρόμο σας ή να φοβίζετε τα ζώα που από ένα σημείο και μετά σας επιτίθενται. Σχοινί: Σε συνδυασμό με το ακόντιο μπορείτε να φτιάξετε γέφυρες. Από μόνο του θα σας βοηθήσει να ανεβοκατεβαίνετε στους γκρεμούς. Αυτά όσον αφορά τα αντικείμενα, ας δούμε όμως και λίγο τους εφευρέτες τους. Οι Humans λοιπόν μπορούν να ανέβουν ο ένας επάνω στον άλλο σχηματίζοντας μια σκάλα. Μπορούν να πολεμήσουν, να κάνουν εμπρησμούς (!), να φτιάξουν γέφυρες και να κάνουν τους καμικάζι καβαλώντας ρόδες. Υπάρχει όμως ένα μέλος της φυλής σας που εμφανίζεται όποτε θέλει. Αυτός είναι ο μάγος... ο οποίος μπορεί να κάνει χρήσιμα ξόρκια, αλλά για το καθένα απαιτεί σαν φαγητό έναν... συγχωριανό του!!! Το τέλος της πίστας δεν είναι απαραίτητο να συμβαίνει όταν φτάσετε στο EXIT, αλλά καμιά φορά γίνεται και με την ανακάλυψη ενός αντικειμένου. Δηλαδή, κάθε πίστα έχει διαφορετικό στόχο από τις επόμενες. Οι πίστες είναι 99 και αρκετά μεγάλες. Σαν παιχνίδι είναι πάρα πολύ καλό, με προσεγμένα γραφικά και ήχο. Τα sprites είναι πολύ αστεία και σε τριπλάσιο μέγεθος από τα Lemmings. Και φτάνουμε στο μεγάλο ερώτημα: Είναι καλύτερο από το Lemmings; Αυτό το αφήνουμε σε εσάς να το κρίνετε. Εγώ πάντως εντυπωσιάστηκα...

• Του Δημήτρη Ζούλια

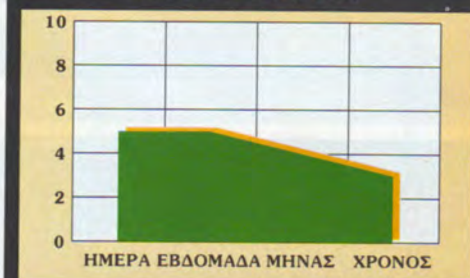
Πολύ καλά και με διάχυτο χιούμορ.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89%
Ωραία μουσικά κομμάτια στην εισαγωγή και καλά FX.	
ΗΧΟΣ	85%
Εύκολο και ελκυστικό.	
GAMEPLAY	90%
Ενα καλό παιχνίδι για τη συλλογή σας.	
ΓΕΝΙΚΑ	87%

NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

AMIGA, ATARI ST

ΕΙΔΟΣ	RACING
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	VIRGIN GAMES

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Μέτρια η αντοχή του.





Racing παιχνίδι αυτή τη φορά και, μάλιστα, πρωταγωνιστής είναι ο παγκόσμιος πρωταθλητής '92 στη Formula 1, Nigel Mansell, ο οποίος ισοφάρισε και το ρεκόρ του μεγάλου χαμένου πρώην πρωταθλητή Ayrton Sena. Δηλαδή δέκα συνεχόμενες νίκες στο ίδιο Grand Prix. Ηταν αδύνατο να μην εμπνευστούν οι προγραμματιστικές ομάδες και έτσι λοιπόν κρατάμε στα χέρια μας το Nigel Mansell's Grand Prix. Μόλις φορτώσει το παιχνίδι - το οποίο κάνει και αρκετή ώρα να φορτώσει - μπαίνουμε στο κυρίως μενού, απ' όπου γίνονται όλες οι επιλογές που αφορούν το παιχνίδι. Αυτές είναι: Championship (πρωτάθλημα), απ' όπου θα αρχίσετε το πρωτάθλημα 1992, και Training with Mansell, όπου μπορείτε να πάρετε τη Williams Renault σας και να ξεχυθείτε στις πίστες, χωρίς να φοβάστε αν θα τη σπάσετε, γιατί στο Training είστε άτρωτος. Υπάρχουν τα Load/saves και οι στατιστικές σας σε κάθε κούρσα. Μπορείτε να δείτε τις διαθέσιμες πίστες, καθώς και ποιος από τους πιλότους της Formula 1 κατέχει το ρεκόρ πίστας. Φυσικά, κάθε φορά που κάνετε ένα ρεκόρ, αποθηκεύεται στη δισκέτα μέχρι να το καταρρίψετε ξανά ή να σας το... σπάσουνε οι άλλοι οδηγοί! Οταν επιλέξετε την κούρσα σε κάποια πίστα της επιλογής σας ή αν διαλέξετε το πρωτάθλημα, τότε θα βγείτε στις επιλογές, οι οποίες αφορούν τη ρύθμιση των παραγόντων που επηρεάζουν την κίνηση του αυτοκινήτου σας στις πίστες. Μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στα λάστιχα βροχής, στα qualifiers και στα normal. Τα πρώτα έχουν γερά κρατήματα αλλά "κόβουν" από την ταχύτητά σας. Το δεύτερο είδος είναι τα λάστιχα, με τα οποία κάνετε το qualify. Εχουν καλά κρατήματα αλλά φθείρονται γρήγορα και έχετε μόνο τέσσερα σε κάθε πίστα. Παρ' όλ' αυτά, σας επιτρέπουν την ανώτατη ταχύτητα του αυτοκινήτου σας. Μπορείτε να διαλέξετε αυτόματο ή χειροκίνητο κιβώτιο ταχυτήτων. Φυσικά το δεύτερο επιτρέπει μεγαλύτερες επιδόσεις. Στο τέλος, αν θέλετε, μπορείτε να ρυθμίζετε σε ποιες στροφές πρέπει να γίνει η αλλαγή ταχύτητας, δηλαδή αν το αυτοκίνητο θα είναι νευρικό ή πιο ήπιο. Και μετά, επιτέλους βγαίνουμε στην πίστα και αρχίζει η κούρσα. Η απεικόνιση της πίστας θα σας θυμίσει το παλιό καλό Vroom. Τα φανάρια κοκκινίζουν, κιτρινίζουν, πρασινίζουν και ...φύγαμε! Θα παρατηρήσετε αμέσως ότι ο ήχος της μηχανής μοιάζει περισσότερο με αέρα και όχι με μηχανή. Επίσης το στρίγκλισμα των λάστιχων δεν είναι καλό και ξέρουμε όλοι ότι θα μπορούσε να είναι καλύτερο. Τα γραφικά βρίσκονται σε καλύτερη μοίρα από τον ήχο. Αν και λίγο σκοτεινά, είναι λεπτομερώς σχεδιασμένα. Το scrolling του δρόμου είναι καλό, αν και δεν είναι το καλύτερο που έχουμε δει. Τα backgrounds σκρολάρουν ομαλότατα και σας δίνουν μία ωραία αίσθηση στρέψης. Το όλο σύνολο στην κούρσα δεν είναι κάτι το καταπληκτικό αλλά είναι από μέτριο ως καλό. Σε συνδυασμό με τις πολλές επιλογές του παιχνιδιού έχουμε ένα καλό σύνολο που θα μπορούσε να ήταν καλύτερο... Είμαι σίγουρος ότι ίδιος ο Mansell θα παίζει Vroom περισσότερο από όσο παίζει το παιχνίδι με το όνομά του!...

• Του Δημήτρη Ζούλια

Θα μπορούσαν να είναι καλύτερα.
ΓΡΑΦΙΚΑ 80%

Δεν δίνει την αίσθηση της οδήγησης.
ΗΧΟΣ 70%

Χάνει από τις παραπάνω ελλείψεις, αλλά γενικά είναι καλό.
GAMEPLAY 83%

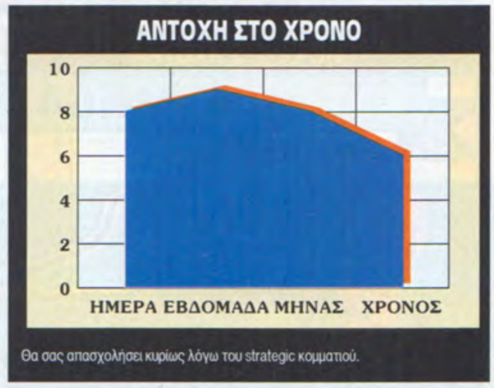
Ενα καλό παιχνίδι. Αλλά εάν συγκριθεί με το Vroom...
ΓΕΝΙΚΑ 80%

ATAC

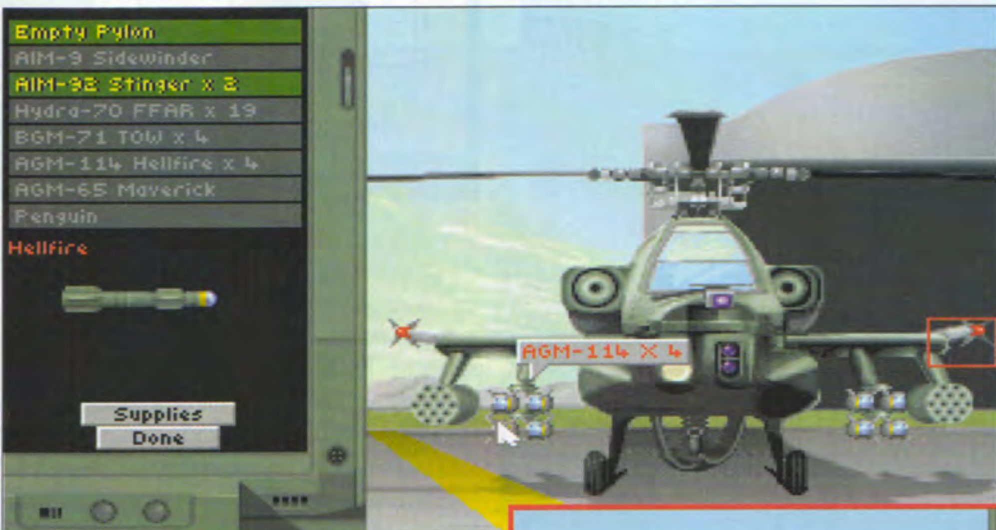
ADVANCED TACTICAL AIR COMMAND

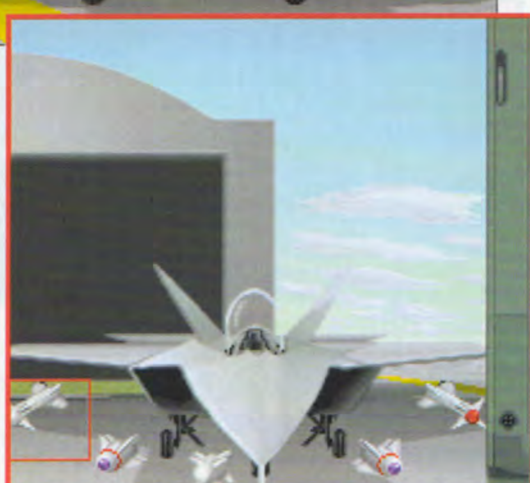
IBM PC & COMPATIBLE

ΕΙΔΟΣ	FLIGHT SIMULATOR/STRATEGIC
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	MICROPROSE



Θα σας απασχολήσει κυρίως λόγω του strategic κομματιού.

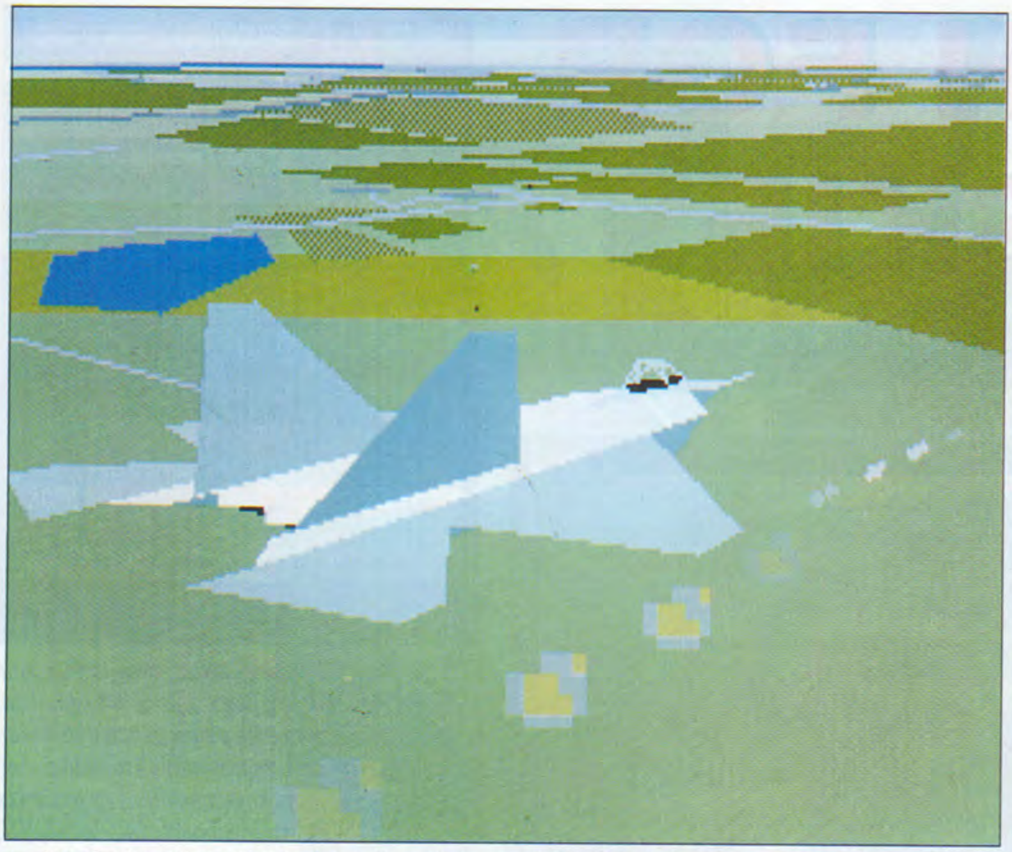




Βρισκόμαστε στο έτος 2003. Τα ναρκωτικά έχουν γίνει η μεγαλύτερη μάστιγα του πλανήτη και τα Ηνωμένα Εθνη αποφασίζουν να δώσουν ένα τέλος. Ετσι ξεκινάει ένας πόλεμος εναντίον των Κολομβιανών βαρόνων της κοκαΐνης, για να χτυπηθεί το κακό στη ρίζα του. Γι' αυτό το σκοπό στέλνουν στην περιοχή μια αεροπορική δύναμη που αποτελείται από ό,τι καλύτερο διαθέτει το αμερικανικό οπλοστάσιο. Ενα σμήνος από 8 F-22 ή ATF (Advance Tactical Fighter), που είναι το καλύτερο σύγχρονο μαχητικό αεροσκάφος, και 8 ελικόπτερα τύπου AH64 Apache, που το καθένα απ' αυτά είναι ένα κινητό οπλοστάσιο. Τη μονάδα επανδρώνουν 8 βετεράνοι πιλότοι με μεγάλη πολεμική εμπειρία. Εσείς αναλαμβάνετε τη διοίκηση, ενώ μπορείτε να συμμετάσχετε και στις πτήσεις. Υπάρχουν δύο είδη campaign: Το Limited, στο οποίο αντιμετωπίζετε ένα μόνο έμπορο ναρκωτικών, και το Full, στο οποίο το πεδίο δράσης σας εκτείνεται σ' όλη την Κολομβία για να αντιμετωπίζετε όλους τους "βαρόνους" ταυτόχρονα.

Στο Limited campaign μπορείτε να εξοντώσετε ένα βαρόνο καταστρέφοντας τα φορτία ναρκωτικών, τα κτίρια και το στρατιωτικό εξοπλισμό, ενώ στο Full campaign όλα αυτά πρέπει να γίνουν εναντίον τεσσάρων βαρόνων. Οπως καταλαβαίνετε, παρόλο που το παιχνίδι είναι flight simulator, διαθέτει ένα ισχυρό σενάριο, ενώ είναι απαραίτητες και κάποιες ικανότητες σχεδίασης πολεμικού πλάνου, πέρα από τις πτητικές. Η ημερήσια διαταγή περιλαμβάνει από 2 έως 4 στόχους και μπορείτε να οργανώσετε τις αποστολές κατά τέτοιο τρόπο, ώστε καθεμία να περιλαμβάνει μέχρι 4 αεροσκάφη. Αυτά μπορούν να είναι συνδυασμός αεροπλάνων και ελικοπτέρων, ενώ μπορείτε να "πετάξετε" εσείς το ένα από αυτά. Το κάθε αεροσκάφος έχει το δικό του εξοπλισμό και οδηγίες. Ετσι μπορείτε να φορτώσετε με πολλούς πυραύλους αέρος - εδάφους δύο ελικόπτερα με στόχους τα φορτία των ναρκωτικών, ενώ παράλληλα θα υποστηρίζονται από δύο F-22 με οπλισμό πυραύλων αέρος - αέρος. Πρέπει να ξέρετε όμως ότι, εάν κάποιο αεροσκάφος καταρριφθεί, χάνεται μαζί και ο πιλότος του μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Πριν ξεκινήσετε για τις ημερήσιες αποστολές, πρέπει να προετοιμάσετε τα αεροσκάφη που θα συμμετάσχουν. Το μειονέκτημα είναι ότι, μέχρι να τελειώσει η μέρα, δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε άλλα αεροσκάφη ή πιλότους άλλους απ' αυτούς που έχετε ήδη διαλέξει. Ούτε καν ανεφοδιασμό σε όπλα δεν μπορείτε να κάνετε. Πρέπει λοιπόν να προετοιμάσετε κατάλληλα από την αρχή τα αεροσκάφη. Η









ποικιλία εξοπλισμού του ελικοπτέρου είναι αρκετά καλή (υπάρχουν aim-9 sidewinder, hellfire, maverich κλπ.), ενώ μπορούν να δεχτούν και supplies για αποστολές διάσωσης ή ανεφοδιασμού βάσεων.

Αντίθετα, ο εξοπλισμός του αεροπλάνου είναι σχετικά λιτός, αν και περιλαμβάνει τα ίδια όπλα, τα οποία όμως - ενώ στο ελικόπτερο είναι αρκετά - εδώ θεωρούνται ανεπαρκή. Τα waypoints της αποστολής ορίζονται κατευθείαν πάνω στο χάρτη, με τρόπο που θυμίζουν το Mig-29M Super Fulctrum. Μπορείτε να ορίσετε την ταχύτητα, το υψόμετρο και το action για το κάθε waypoint.

Η μετακίνηση μεταξύ των οθονών, με τις επιλογές που χρειάζεται να κάνετε (εξοπλισμός, map, waypoints), είναι εύκολη, καθώς υπάρχει ένα πινακάκι με τις υπόλοιπες επιλογές. Ετσι δεν χρειάζεται να περνάτε από την κεντρική οθόνη. Οταν είστε έτοιμοι, επιλέγετε start new day, για να ξεκινήσετε τις αποστολές. Αν παίζετε Full campaign, οι πιθανοί στόχοι είναι αρκετοί. Εχουν όμως ως σημείο αναφοράς την ίδια ώρα, πράγμα που σημαίνει ότι, όταν επιστρέψετε από μια αποστολή, δεν μπορείτε να ορίσετε νέους στόχους, επειδή τώρα δεν υπάρχουν. Αρα, αν θέλετε να έχετε τα ανάλογα αποτελέσματα, καλό είναι να ορίζετε δύο και τρεις στόχους για την κάθε αποστολή. Πριν ξεκινήσετε, βρίσκετε τις επιλογές fly και watch. Με την πρώτη προφανώς "πετάτε" ένα από τα αεροσκάφη της αποστολής. Η δεύτερη είναι ένα είδος interactive demo, καθώς μπορείτε να έχετε όποιο view θέλετε, αλλά την πλοήγηση και τα όπλα τα αναλαμβάνει ο υπολογιστής. Η πορεία της αποστολής τηρείται πιστά, αλλά προς μεγάλη έκπληξη οι στόχοι, που γίνονται lock κανονικά, δεν καταρρίπτονται ποτέ και τα αεροσκάφη γυρίζουν άπρακτα στη βάση.

Θα πρέπει λοιπόν να αναλάβετε οι ίδιοι την αποστολή για να τελειώσει με επιτυχία. Αναλαμβάνοντας λοιπόν το αεροπλάνο, το πρώτο πράγμα που παρατηρείτε είναι ότι τα πλήκτρα χειρισμού είναι σχεδόν ίδια με τα παλαιότερα προγράμματα της εταιρίας (f-19, f-117), πράγμα που σημαίνει ότι δεν θα έχετε πρόβλημα προσαρμογής. Η ανταπόκριση όμως των πλήκτρων είναι σχετικά αργή και θα δυσκολευτείτε αρκετά, ιδίως στις αερομαχίες. Επίσης, το αεροπλάνο έχει μια τάση ανύψωσης του μπροστιν' ' μέρους και είναι πολύ δύσκολο να κρατήσετε σταθερή πορεία, ενώ θα χρειαστείτε σίγουρα τον αυτόματο πιλότο για τις ενδιάμεσες διαδρομές.

· Στο ελικόπτερο τα πράγματα είναι κάπως καλύτερα, αν και τα πλήκτρα δεν θυμίζουν το Gunship 2000. Συγκρινόμενο μ' αυτό διαπιστώνουμε ότι υστερεί.

Γενικά, το κομμάτι της εξομοίωσης του παιχνιδιού δεν πείθει και αυτό προκύπτει κυρίως από τη σκηνή όπου το F-22 περνάει μέσα από ένα βουνό χωρίς να πάθει τίποτα. Το γραφικά στο εισαγωγικό κομμάτι είναι αρκετά εντυπωσιακά, αλλά κατά τη διάρκεια της πτήσης δεν παρουσιάζουν τίποτε το ιδιαίτερο. Το θεαματικότερο στοιχείο στον τομέα της εξομοίωσης είναι η δυνατότητα να μεταπηδούμε από το Cockpit του ενός αεροσκάφους στο άλλο κατά τη διάρκεια της πτήσης, αλλά δεν φτάνει μόνο αυτό για να αποσπάσει τα θετικά μας σχόλια.

Γενικά, το ATAC είναι ένας συνδυασμός παιχνιδιού στρατηγικής και flight simulator αεροπλάνου και ελικοπτέρου. Στον πρώτο τομέα τα καταφέρνει καλά, αλλά στο δεύτερο υστερεί συγκριτικά με παλαιότερα προγράμματα της ίδιας εταιρίας.

• του Αργύρη Γιαγιά

Εντυπωσιακά στα μη simulation κομμάτια.
ΓΡΑΦΙΚΑ 83%

Λιτός και συνηθισμένος.
ΗΧΟΣ 79%

Εξαρτάται από το τι ζητάτε (strategic/simulation).
GAMEPLAY 85%

Σίγουρα όχι από τα καλύτερα της Micro.
ΓΕΝΙΚΑ 81%

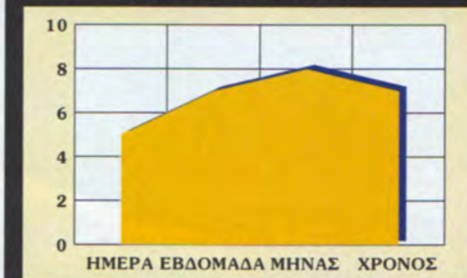
SOFTWARE REVIEW

REACH FOR THE SKIES

AMIGA, ATARI, IBM PC & COMPATIBLES

ΕΙΔΟΣ	AIR COMBAT SIMULATOR
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ROWAN

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα κρατήσει μέχρι να το μάθετε. Εξαρτάται από εσάς.





Πέρασε αρκετός καιρός από τότε που είδαμε κάποιο πραγματικά καλό Flight Simulator για την Amiga. Αν θυμάμαι καλά, το τελευταίο πολύ καλό και αντάξιο της λέξης Simulator ήταν το Flight of the Intruder, που εξομοίωνε τα F-4 Fantom (Μαχητικό) και A-6 Intruder (Βομβαρδιστικό). Οι αποστολές του έπαιρναν μέρος στο Vietnam και σημείωσε μεγάλη εμπορική επιτυχία. Πλεονέκτημά του ήταν οι αποστολές αποτελούμενες από πολλά αεροσκάφη, αλλά και η μεταβίβαση του gamer από το ένα σκάφος στο άλλο. Η κατασκευάστρια εταιρία ήταν η Spectrum Holobyte σε συνεργασία με την Rowan. Υπενθυμίζουμε ότι η Spectrum Holobyte κρύβεται πίσω από τα Falcon και Falcon 3.0, τα οποία δεν χρειάζονται συστάσεις. Η Rowan αποφάσισε να βγάλει έναν εξομοιωτή από μόνη της και μας έδωσε το πολύ καλό Reach for the Skies.

Το σενάριο αυτή τη φορά μας μεταφέρει σε διάφορα σημεία της Ευρώπης κατά τη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Το 1943 στις 12 Αυγούστου έγινε η μάχη της Βρετανίας. Ηταν το μεγάλο βήμα των Γερμανών για να αποκτήσουν πρόσβαση στον Ατλαντικό Ωκεανό. Ευτυχώς όμως οι Βρετανοί πιλότοι, μαζί με τους Αμερικανούς συμμάχους τους, κατέπνιξαν την τελευταία πια αναλαμπή της Luftwafe, με αποτέλεσμα οι Γερμανοί να αποτραβηχτούν στο εσωτερικό της Ευρώπης και σιγά-σιγά λόγω των τρομερών απωλειών και λόγω, φυσικά, της πλήρους ένταξης των Ηνωμένων Πολιτειών στον πόλεμο, να χάσουν τον πόλεμο (ευτυχώς). Το παιχνίδι λοιπόν περιγράφει 4 μεγάλες εκστρατείες τόσο των Βρετανών, όσο και των Αμερικανών στους ουρανούς της Ευρώπης. Αυτές είναι: Convoys, Eagle, Eagle eyes και Blitz.

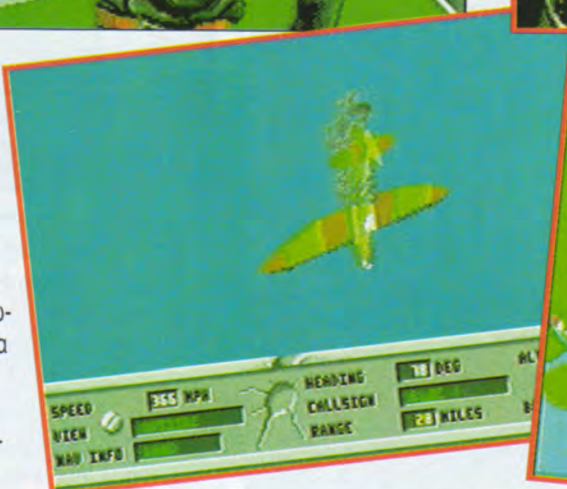
Τα αεροπλάνα που παίρνουν μέρος από πλευράς συμμάχων είναι τα Hurricaine και τα Mk Spitfire. Το πρώτο είναι αμερικανικό, γρήγορο και αντέχει πολύ μεγάλη ζημιά αλλά είναι δυσκίνητο, ενώ το δεύτερο είναι σχετικά αργό αλλά πάρα πολύ ευέλικτο. Είναι βρετανικό και είναι το γνωστότερο μαχητικό της εποχής. Από πλευράς Γερμανών έχουμε τα: Bf 109 (Μαχητικό), Bf 110 (Συνοδευτικό καταδιωκτικό, αλλά και Dive Bomber), Ju 87 Stuca (Βομβαρδιστικό βύθισης), Ju 88 (Βαρύ βομβαρδιστικό). Αρκετά αεροπλάνα λοιπόν και μάλιστα όλα αναπαρίστανται με απόλυτη ακρίβεια. Εδώ πρέπει να πω ότι μπορείτε να είστε πιλότος και στις 2 πλευρές R.A.F. ή Luftwafe και να πετάξετε οποιοδήποτε αεροσκάφος. Φυσικά οι αποστολές που περιέχουν τα 4 σενάρια διαφέρουν ανάλογα με την πλευρά.

Μετά την επιλογή σεναρίου πρέπει να επιλέξετε, αν θέλετε, στρατηγικό σχεδιασμό κάθε αποστολής (Controller) ή κατευθείαν έτοιμες φιξαρισμένες αποστολές (Pilot). Φυσικά υπάρχει και η επιλογή Training. Στο στρατηγικό σχεδιασμό διαλέγετε πόσα και ποια αεροπλάνα θα χτυπήσουν το στόχο, τον τύπο της αποστολής, ποιο αεροπλάνο θα πετάτε εσείς, αν θα είστε ο αρχηγός του σμήνους ή αν θα είστε κάποιος Wingman. Επίσης ορίζετε από ποιο αεροδρόμιο θα απογειωθείτε και την ώρα έναρξης της απο-

SOFTWARE REVIEW









στολής. Φυσικά υπάρχει και ο αυτόματος πιλότος, του οποίου τους προορισμούς ορίζετε από το στρατηγικό σχεδιασμό. Από pull down menus ορίζουμε τη λεπτομέρεια των γραφικών και του ήχου, αν τα αεροπλάνα θα είναι άτρωτα, αν θα έχουν απεριόριστα καύσιμα και αν θα είναι τα αντίπαλα sprites μεγάλα ή πραγματικού μεγέθους. Επίσης καθορίζουμε το βαθμό δυσκολίας επιλέγοντας rank, Lieutenant, Captain, Major, Lt Colonel, Colonel για τη R.A.F και Oberst, oberstleutnant, Major, Hauptmann, Oberleutnant, Leutnant για τη Luftwafe. Υπάρχει και η επιλογή για παιχνίδι με Modem. Και τώρα στο ζουμί της υπόθεσης.

Ξεκινάτε από το αεροδρόμιο της επιλογής σας. Ανεβάζετε σιγά-σιγά τις στροφές της μηχανής και το αεροπλάνο επιταχύνει. Εκεί είναι που παρατηρείτε τον ήχο της μηχανής, ο οποίος είναι πάρα πολύ ωραίος. Νιώθετε πραγματικά ότι είστε μέσα στο αεροπλάνο. Το δεύτερο πράγμα που παρατηρείτε είναι ότι η κίνηση είναι απαλή και τα Vector γραφικά κινούνται ομαλά, χωρίς ούτε ένα ίχνος σπασίματος στην κίνηση. Είναι όμοια με τα γραφικά του F-29 Retaliator, αλλά ωραιότερα σχεδιασμένα. Καθώς πλησιάζουμε τους εναέριους στόχους μας βλέπουμε ότι τα εχθρικά αεροσκάφη είναι υπέροχα σχεδιασμένα και οι εκρήξεις τους bitmapped.

Φυσικά από τέτοιου είδους παιχνίδι δεν είναι δυνατό να λείπουν οι εξωτερικές κάμερες. Και εκεί η κίνηση δεν σπάει καθόλου. Υπάρχει και replay με όλα τα καλά Fast forward, rewind, edit κλπ. Μπορείτε βέβαια να σώζετε τις πτήσεις σας σε δισκέτα, και μάλιστα κατά τη διάρκεια της πτήσης, χωρίς να σταματάει καθόλου η δράση. Πολύ προσεγμένο παιχνίδι. Αρα στα χέρια μας έχουμε έναν πολύ καλό εξομοιωτή για Amiga, για την οποία όπως είπαμε είχε καιρό να βγει κάτι καλό. Τα γραφικά είναι σχεδόν τέλεια (δοκιμάστε να περάσετε πολύ κοντά από κάποιο κτίριο και θα δείτε) και ο ήχος μέσα στο κλίμα είναι αρκετά καλός. Τα ταμπλό των αεροσκαφών είναι όμορφα σχεδιασμένα με ευδιάκριτες ενδείξεις. Φυσικά υπάρχουν και τα απαραίτητα πια μετάλλια να ανταμείβουν την αυτοθυσία σας. Ω γενναίοι πιλότοι! Ο έλεγχος που ασκείτε στο σκάφος είναι καλός και μπορείτε να ρυθμίσετε την ευαισθησία του. Ο έλεγχος μπορεί να γίνει με το πληκτρολόγιο, με αναλογικό ή με ψηφιακό joystick. Και στις 3 περιπτώσεις είναι πολύ καλύτερος ο έλεγχος με το αναλογικό, αν φυσικά ξέρετε πώς να φτιάξετε αναλογικό joystick για Amiga. Θα ικανοποιήσει και τους πιο φανατικούς του είδους, αλλά είναι και μία πολύ καλή επιλογή για αρχάριους.

• **Δημήτρης Ζούλιας**

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Για την Amiga είναι ένας πάρα πολύ καλός εξομοιωτής. Παρ' όλα αυτά πιστεύω ότι στο P.C. θα έπρεπε να είναι καλύτερο ώστε να στέκεται επάξια δίπλα στο Aces of the Pacific.

Αργύρης Γιαγιάς

Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Από τα καλύτερα Vectors.	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Καλός και ατμοσφαιρικός.	ΗΧΟΣ	80%
Εύκολο να το μάθετε. Δύσκολο να το κατακτήσετε!	GAMEPLAY	85%
Αν θέλετε καλό εξομοιωτή αγοράστε το.	ΓΕΝΙΚΑ	84%

SOFTWARE REVIEW

SABRE TEAM

ΕΙΔΟΣ	STRATEGY
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	KRISALIS

AMIGA, ATARI ST



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα μείνει αρκετό καιρό δίπλα στο computer σας.

Πρέπει να παραδεχτούμε ότι τα παιχνίδια με πολεμικό περιεχόμενο έχουν τιμητική θέση στις συλλογές κάθε gamer. Αν μάλιστα μέσα στο στρατηγικό τμήμα υπάρχουν και arcade τμήματα, τότε έχουμε ένα σύνολο χαρακτηριστικών που φτιάχνουν ένα εθιστικό παιχνίδι. Φυσικά τα γραφικά πρέπει να είναι τουλάχιστον μέτρια, αν και τελικά σε ένα strategy δεν αποτελούν το κυριότερο χαρακτηριστικό του. Το σημαντικότερο είναι η ευκολία και ο τρόπος χειρισμού, το επίπεδο δυσκολίας και οι επιλογές που προσφέρει. Αυτή τη φορά, λοιπόν, έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι που συνδυάζει τα παραπάνω χαρακτηριστικά, προορισμένο να γίνει επιτυχία. Το Sabre team. Το θέμα του παιχνιδιού έχει σχέση με την elite στρατιωτική - αντιτρομοκρατική μονάδα των Αγγλων, τη S.A.S. (Secret Air Service). Σ' αυτούς που κοιτούν το "Air" με απορία, τους λέω ότι δεν έχουν καμία σχέση με τον αέρα και η μόνη σχέση τους με τα αεροπλάνα είναι ή να πηδούν από αυτά ή να τα ανατινάζουν! Στις δύο δισκέτες, στις οποίες έρχεται το παιχνίδι, υπάρχουν κάποιες αποστολές σχετικές με τους τροπικούς. Οταν επιλέξετε την ομάδα σας, πηγαίνετε στην επιλογή όπλου. Στο σημείο αυτό θα μείνετε κατάπληκτοι, γιατί θα διαπιστώσετε πόσο προσεγμένο και μεγάλο είναι αυτό το παιχνίδι. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε 25 αυτόματα και ημιαυτόματα όπλα, με τα διάφορα χαρακτηριστικά τους κάτω από τη φωτογραφία τους. Φυσικά, κάθε όπλο παίρνει διαφορετικά πυρομαχικά, οπότε υπάρχουν άλλα τόσα είδη πυρομαχικών, καθώς και παραλλαγές τους. Υπάρχουν πέντε διαφορετικά είδη από χειροβομβίδες, καθώς και μαχαίρια και πολύτιμα κουτιά πρώτων βοηθειών. Για τις νυκτερινές αποστολές υπάρχει η μάσκα αερίων με υπέρυθρες ακτίνες για να βλέπετε πεντακάθαρα στο σκοτάδι. Το πόσα όπλα μπορεί να μεταφέρει ο κάθε στρατιώτης σας, φαίνεται από την αντοχή του και τη δύναμή του. Στο κυρίως παιχνίδι, αφού τοποθετήσετε τους άντρες σας σε στρατηγικά σημεία, εμφανίζονται 2 σειρές από icons στο κάτω μέρος της οθόνης, με τη βοήθεια των οποίων ελέγχετε τους άντρες σας. Από πάνω αριστερά έχουν ως εξής: Αλλαγή στρατιώτη, στατιστικές, χάρτης περιοχής, εκτίναξη όπλου, καμουφλάζ, άνοιγμα πόρτας, επιλογή όπλου, τοποθέτηση εκρηκτικών, γέμισμα όπλου και έξοδος από την αποστολή. Οπως βλέπετε, τα icons κάνουν το χειρισμό εύκολο και σας δίνουν χρόνο να σκεφτείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Τη δράση τη βλέπετε από πάνω και υπό γωνία, δηλαδή ισομετρικά. Τα αντικείμενα και οι χώροι είναι καλοσχεδιασμένα και με άριστες επιλογές χρωμάτων. Το sprite σας είναι μετρίου μεγέθους και έχει καλό animation. Οι ήχοι περιορίζονται σε "μπαμ, μπουμ" και σε εκρήξεις. Πάντως, θα ήθελα ο ήχος να είναι καλύτερος, ώστε να έχουμε ένα τέλειο σύνολο. Το Sabre team απευθύνεται και στους φίλους των strategy games, αλλά και στους φανατικούς των arcades. Ενα πλεονέκτημά του είναι ότι έχει μεγάλη διάρκεια, που σημαίνει ότι θα σας κρατήσει για αρκετό χρόνο συντροφιά μέχρι να το τελειώσετε.

• Του Δημήτρη Ζούλια

Πολύ καλά και μέσα στο κλίμα.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
Δεν είναι αρκετός.	
ΗΧΟΣ	75%
Εύκολος χειρισμός και σωστό επίπεδο δυσκολίας.	
GAMEPLAY	90%
Ενα arcade strategy παιχνίδι που θα κρατήσει.	
ΓΕΝΙΚΑ	83%

MOTORHEAD

ΕΙΔΟΣ	BEAT 'EM UP
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	VIRGIN GAMES

AMIGA, ATARI ST, CPC, CBM



ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα το τελειώσετε εύκολα, αλλά αξίζει.

Θυμάστε, αγαπητοί αναγνώστες, τα παλιά - καλά Renegade 1, 2, 3; Πρώτα βγήκαν στους 8μπιτους και σημείωσαν φοβερή επιτυχία. Στη συνέχεια έγινε η εξίσου επιτυχής μεταφορά τους στην Amiga και στον Atari ! Περιττό να πω ότι για την εποχή τα γραφικά, το animation και ο ήχος ήταν πρωτοποριακά. Αυτή η τριλογία, με καλύτερο το πρώτο, άφησε εποχή στα beat 'em ups. Αυτή τη φορά το παιχνίδι που θα φιλοξενήσουμε έρχεται από τη Virgin και όχι από την Ocean και λέγεται Motorhead! Ναι σωστά μαντέψατε: ήρωες του παιχνιδιού είναι τα μέλη του Heavy Metal συγκροτήματος, Motorhead.

Η υπόθεση έχει ως εξής: απήχθησαν από τους rappers (δηλαδή οπαδούς της Rap music) τα μέλη των Motorhead. Ολοι εκτός του Lemmie, του περίφημου αυτού κιθαρίστα. Σαν Lemmie λοιπόν πρέπει να τριγυρνάτε στις 5 πίστες του παιχνιδιού προσπαθώντας να ανακαλύψετε τους συναδέλφους σας. Δεν είναι εύκολο όμως... Οι rappers είναι καλά οργανωμένοι και με πολλούς άσους στο μανίκι. Υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί rappers. Αυτοί με τα κίτρινα πουκάμισα που μοιάζουν με τον Vanilla Ice είναι οι πιο εύκολοι. Μετά έρχονται αυτοί που μοιάζουν με τον τραγουδιστή των Simply Red (καμία σχέση με Rap, αλλά τι να κάνουμε... έτσι μοιάζουν τα sprites!). Αυτοί είναι πιο δύσκολοι, καθώς σας περικυκλώνουν συνεχώς και θέλουν πιο πολλά χτυπήματα για να πεθάνουν. Μετά είναι κάτι κοπέλες που σίγουρα δεν πλένουν ούτε ρουχαλάκια ούτε πιατάκια! Αυτές βαράνε ανελέητα κάνοντας κάποιες χορευτικές φιγούρες. Θα αναφερθώ τώρα στους χειρότερους, τους πατέρες της Rap που φυσικά είναι έγχρωμοι (μαύροι) και είναι πάρα πολύ ευκίνητοι. Σας κτυπούν χωρίς έλεος εκτελώντας πολύ... χορευτικά χτυπήματα. Συνήθως συνοδεύουν τα Bosses.

Αλλά και εσείς δεν είστε ανυπεράσπιστος. Μην ξεχνάτε ότι η βία, οι στριγκλιές και τα ουρλιαχτά, το Heavy Metal και η ηλεκτρική κιθάρα, είναι η ζωή σας... στην κυριολεξία! Πράγματι αυτά είναι τα όπλα σας, τα οποία χρησιμοποιούνται ως εξής: με fire και το joystick προς τη μεριά που κοιτάτε βγάζετε την κιθάρα σας και χτυπάτε έναν αντίπαλο. Με fire και αντίθετα (αν έχετε πάρει το bonus) αρχίζετε να παίζετε ένα σκοπό που λιώνει τους αντιπάλους σας. Επίσης μπορείτε να τους ρίξετε smart bombs, lazers και διάφορα άλλα κουφά. Η βία είναι το παν τελικά στα beat 'em ups.

Γενικά όμως τι γίνεται; Λοιπόν από γραφικά τα πάει μέτρια, αλλά τα sprites είναι καλά ζωγραφισμένα, παρόλο που είναι μετρίου μεγέθους. Το animation είναι καλό, αν και δεν είναι το καλύτερο που έχουμε δει. Και φτάνουμε στον ήχο, ο οποίος είναι φανταστικός. Στην εισαγωγή του παιχνιδιού βγαίνει ο ήρωάς μας και αρχίζει, υπό το φως των προβολέων, να παίζει έναν hard rock τόνο που πραγματικά αξίζει. Αλλά και τα ηχητικά εφέ είναι καλά και προσφέρουν ατμόσφαιρα συναυλίας! Συμπερασματικά λοιπόν το παιχνίδι είναι καλό και αν είχαν προσεχτεί τα γραφικά θα ήταν καλύτερο. Το χιούμορ είναι διάχυτο μέσα στο παιχνίδι. Οι φίλοι των beat 'em ups θα το αγαπήσουν, ενώ οι οπαδοί των Motorhead θα το λατρέψουν...

• Του Δημήτρη Ζούλια

Σχόλιο	Κατηγορία	Βαθμός
Μέτρια... τίποτα το ιδιαίτερο.	ΓΡΑΦΙΚΑ	75%
Πολύ καλός. Και έτσι πρέπει να είναι σε τέτοιο παιχνίδι.	ΗΧΟΣ	87%
Μου φάνηκε πάρα πολύ εύκολο να το τελειώσω...	GAMEPLAY	85%
Καλό παιχνίδι με sex, rock 'n' roll and NO drugs!	ΓΕΝΙΚΑ	83%

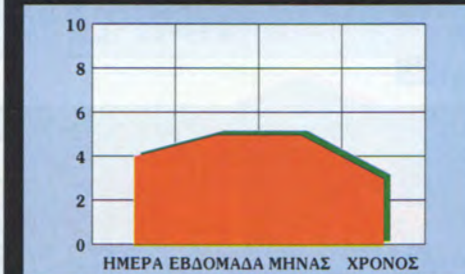


B.C. KID

AMIGA, ATARI ST, IBM PC

ΕΙΔΟΣ	ARCADE PLATFORM
ΜΟΡΦΗ	ΔΙΣΚΕΤΑ
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	FACTOR 5

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Είναι δυσκολούτσικο, άρα θα αντέξει.





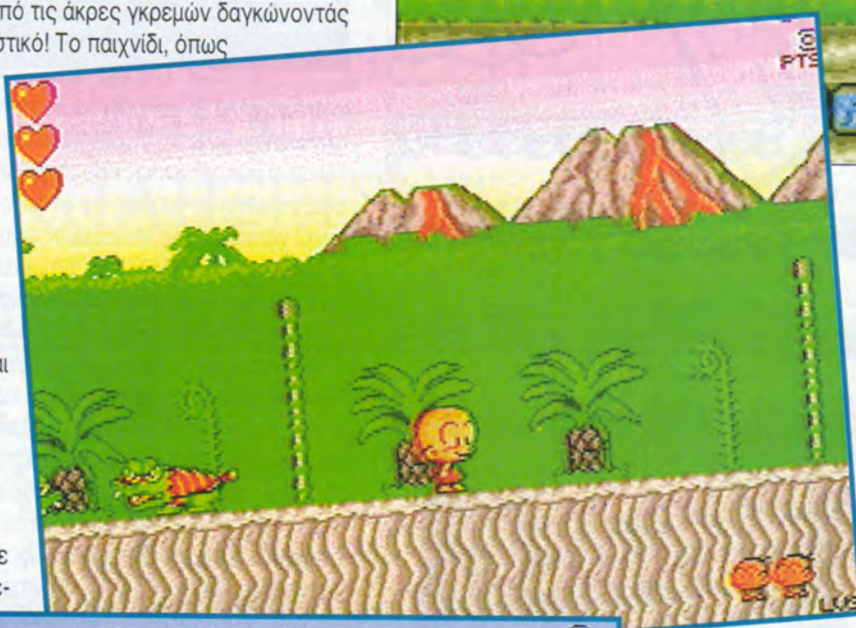
Ε, λοιπόν, τα παιχνίδια που για σκηνικό έχουν κάτι που σχετίζεται με την προϊστορία, αργά ή γρήγορα γίνονται επιτυχίες. Σε τι οφείλεται αυτό; Μμμμ, να σας πω. Νομίζω ότι οι δεινόσαυροι και οι προϊστορικοί άνθρωποι προσφέρονται για τη δημιουργία πολύ αστείων sprites. Θυμηθείτε το παλιό καλό Prehistoric. Ο ήρωας ήταν από τους πιο αστείους που έχω δει. Τώρα κυκλοφόρησε και το Humans με το καταπληκτικό, διάχυτο χιούμορ του. Το τελευταίο "προϊστορικό" παιχνίδι που κυκλοφόρησε είναι το B.C. KID από τη FACTOR 5. Κι εκεί που νομίζαμε ότι τα είχαμε δει όλα, εμφανίζεται ένα προϊστορικό μωρό σαν πρωταγωνιστικό sprite! Να σας το περιγράψω:

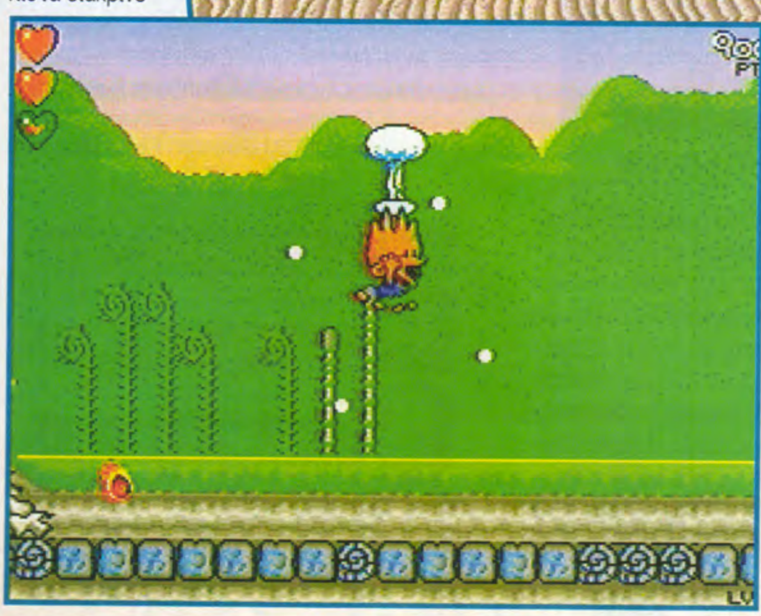
Είναι μικροκαμωμένο, ντυμένο με κόκκινη προβιά και το κεφάλι του είναι δυσανάλογα μεγάλο ως προς το υπόλοιπο σώμα του. Σ' αυτό το τεράστιο κεφάλι λοιπόν, το πρώτο πράγμα που προσέχει κανείς είναι τα επίσης τεράστια μάτια! Το περπάτημα του προϊστορικού μικρούλη είναι πολύ αστείο και, φυσικά, ως γνήσιο πλάσμα της μακρινής αυτής εποχής, είναι ξυπόλητος. Η όλη παρουσία του μωρού είναι πολύ αστεία και ακόμα και ο πιο σοβαρός gamer θα χαμογελάσει, τουλάχιστον με την εμφάνιση του ταλαίπωρου B.C. KID. Ο κακομοίρης ο B.C. KID έχασε τους γονείς του ή αυτοί έχασαν αυτόν... Τέλος πάντων, κάποιος έχασε κάποιον! Σημασία έχει πως ο Kid πρέπει να βρει τους γονείς του. Αυτό βέβαια μπορεί να ακούγεται εύκολο, αλλά σε ένα περιβάλλον γεμάτο δεινόσαυρους, κακά μωρά (!), σαρκοβόρα φυτά και άλλα συναφή μάλλον ακατόρθωτο είναι... Σ' αυτό το σημείο θα πρέπει να πούμε κάτι και για τα αντίπαλα sprites. Είναι και αυτά αστεία, όπως και ο Kid, αλλά επικίνδυνα. Σαύρες, δεινό-

σαυροι πουά, σαρκοβόρα φυτά με ελκυστικά γυναικεία χείλη, φονικές μπανάνες, μανταρίνια που σκοτώνουν και άλλα πολλά που σκοπό έχουν την καταστροφή του Kid, αλλά και το γέλιο το δικό σας. Αξίζει να δείτε τις γκριμάτσες που κάνει ο Kid όταν χάνει λίγη από την ενέργειά του ή μία από τις 3 πολυπόθητες ζωές του. Τα μάτια του πετάγονται έξω, εμφανίζονται τσιρότα στο τεράστιο κεφάλι του... στη συνέχεια κάθεται κάτω ζαλισμένος. Ομως, το ίδιο συμβαίνει και με τους εχθρούς.

Φυσικά, ο Kid δεν είναι αβοήθητος... υπάρχουν κάτι καυτερά φαγητά που αν τα βρει και τα φάει, μεταμορφώνεται σταδιακά σε ένα μαύρο μωρό με σατανικό βλέμμα... Αν συμπληρώσετε τα bonus, ο Kid αποκτά μία πράσινη ασπίδα γύρω από το σώμα του για κάποιο χρονικό διάστημα. Επίσης, μεγαλώνουν οι ...μασέλες του, ώστε να μπορεί να πιάνεται από τις άκρες γκρεμών δαγκώνοντάς τες! Ξεκαρδιστικό! Το παιχνίδι, όπως θα διαπιστώσατε, θυμίζει λίγο το Super Wonderboy, αλλά κατά τη γνώμη μου είναι καλύτερο! Τα γραφικά κυμαίνονται σε ικανοποιητικά επίπεδα, αν και είναι λίγο απλά. Ο ήχος είναι καλός και κάθε πίστα διακρίνεται από ένα όμορφο μουσικό κομμάτι. Ο χειρισμός είναι εύκολος και υπάρχει και μία ειδική κίνηση. Αν, καθώς βρίσκεστε στον αέρα μετά από ένα άλμα, πατήσετε fire, τότε ο Kid αρχίζει να...κουτουλάει ό,τι βρει. Καλό ε; Με λίγα λόγια, αν ψάχνετε για μία ανάπαυλα από τα adventures ή τα rpg σας, τότε αγοράστε το. Φυσικά, δεν έχω να κάνω κανένα σχόλιο για τους φανατικούς του είδους. Αυτοί είμαι σίγουρος ότι θα το λατρέψουν!







• Του Δημήτρη Ζούλια

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Μισό λεπτάκι γιατί . . . ξεκαρδίζομαι στα γέλια. Χααααα χα χα! Ωραία ας γράψω μια δεύτερη γνώμη λοιπόν. Συμφωνώ σε όλα με το Δημήτρη!!! Είναι πραγματικά αστείο και ευχάριστο.

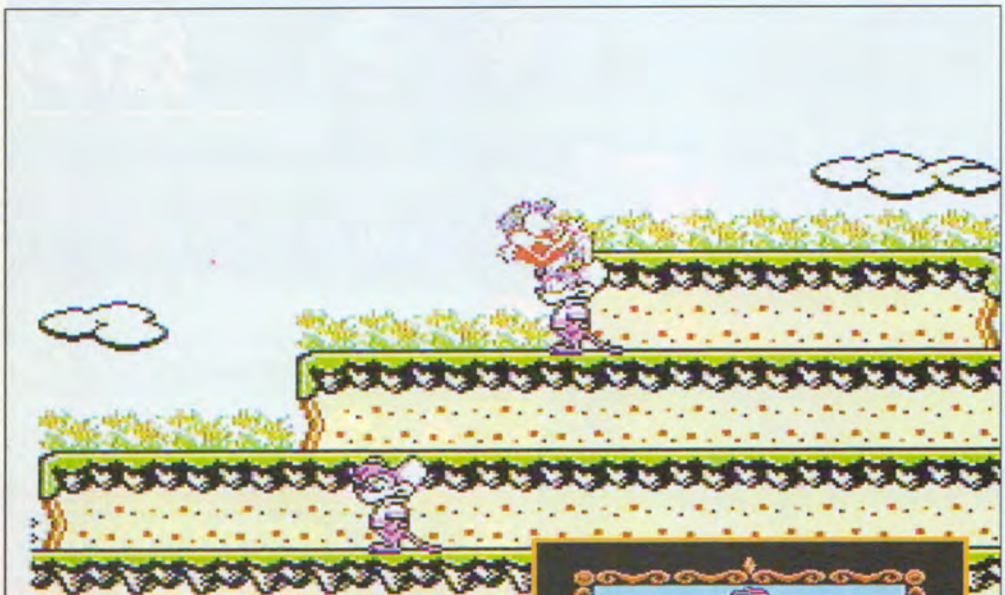
Ηλίας Μανεσιώτης

Καλά, αλλά θα μπορούσαν να είναι καλύτερα.	
ΓΡΑΦΙΚΑ	75%
Το ίδιο με τα γραφικά	
ΗΧΟΣ	85%
Το θετικότερο στοιχείο του παιχνιδιού!	
GAMEPLAY	90%
Αν θέλετε να σπάσετε πλάκα, αγοράστε το...	
ΓΕΝΙΚΑ	82%

SOFTWARE REVIEW

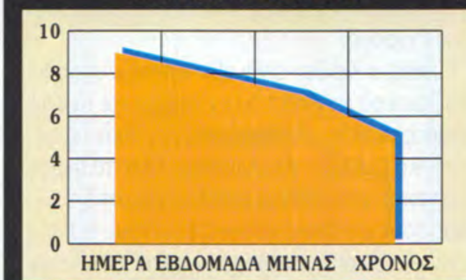


NES



ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΜΟΡΦΗ	CARTRIDGE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	NINTENDO

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Εντυπωσιακό παιχνίδι για μικρούς και μεγάλους.

Ολα ξεκίνησαν από το φεστιβάλ animation που γίνεται κάθε χρόνο, με αποκορύφωμα την προβολή ταινιών που ετοιμάζουν οι μαθητές. Κάθε χρόνο, ο Montana Max προσπαθεί να δωροδοκήσει τους κριτές για να βγάλουν πρώτη τη δικιά του ταινία. Περισσότερο, όμως, από όλους μισεί τον Buster Bunny, ο οποίος φέτος κέρδισε το πρώτο βραβείο. Η εκδίκηση του Montana Max ήταν τρομερή. Τώρα ο Buster τα έχει βάψει μαύρα και ήταν έτοιμος να αυτοκτονήσει όταν κατέφθασαν οι πιστοί του φίλοι Plucky Duck, Dizzy Devil και Furrball για να τον βοηθήσουν. Ετσι, και οι τέσσερις μαζί ξεκινούν τη δύσκολη αποστολή, να σώσουν την αγαπημένη τους Babs από τα χέρια του Max. Μόνο εσείς μπορείτε να τους βοηθήσετε. Θα τα καταφέρετε άραγε; Συνολικά το παιχνίδι διαθέτει έξι επίπεδα, καθένα από τα οποία αποτελείται από διαφορετικές πίστες. Ιδιαίτερη προσοχή θα πρέπει να δώσετε στην Elmyra, η οποία το μόνο κακό που θα σας κάνει είναι να σας στείλει στην αρχή της πίστας. Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού θα πρέπει να μαζεύετε όσα περισσότερα



καρότα μπορείτε, γιατί με αυτά θα μπορείτε να αγοράσετε από τον Hamton έξτρα ζωές (κάθε τριάντα καρότα μια ζωή). Τους εχθρούς μπορείτε να τους αντιμετωπίζετε, πέφτοντας με δύναμη πάνω στο κεφάλι τους. Στο τέλος κάθε επιπέδου έχετε να αντιμετωπίσετε τους κακούς υπαρχηγούς του Max. Οταν τους νικήσετε, θα πάρετε κάποια κλειδιά που θα σας επιτρέπουν να προχωρήσετε στο επόμενο επίπεδο. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, αν πάρετε το αστέρι, μπορείτε να αλλάξετε χαρακτήρα. Ο κάθε χαρακτήρας έχει και ξεχωριστές δυνατότητες. Ετσι ο Buster μπορεί να περπατήσει, να σκύψει, να γλιστρήσει και να κολυμπήσει. Ο Plucky, εκτός από τις βασικές κινήσεις, μπορεί να μείνει στον αέρα. Ο Dizzy κάνει όλες τις βασικές κινήσεις, αλλά δεν μπορεί να γλιστρήσει, ωστόσο έχει μια ισχυρότατη "στριφογυριστή επίθεση". Και, τέλος, ο Furrball, εκτός από τα γνωστά, μπορεί να σκαρφαλώσει σε τοίχους και να πηδήξει μακρύτερα. Ο χειρισμός της περιπέτειας είναι αρκετά εύκολος και σίγουρα δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα. Τα γραφικά είναι εντυπωσιακά και όλοι οι χαρακτήρες είναι πολύ καλοσχεδιασμένοι. Οι οθόνες είναι όμορφες, με καλούτσικα χρώματα, αλλά θα μπορούσαν να ήταν πολύ καλύτερες. Η κίνηση είναι αρκετά γρήγορη και φυσική. Εντύπωση θα σας κάνει η κίνηση του άλματος που κάνει ο Buster. Ο ήχος είναι καταπληκτικός και εμπλουτισμένος με ηχητικά εφέ, ενώ η μουσική που θα ακούσετε είναι η ίδια με την εκπληκτική μουσική της σειράς. Το Tiny Toon είναι ένα πολύ όμορφο παιχνίδι, κατάλληλο και για μικρούς και για μεγάλους. Αν, λοιπόν, θα θέλατε να περάσετε μερικές ώρες στο μαγικό κόσμο των cartoons, παίξτε το.

• Του Θοδωρή Ραφτόπουλου

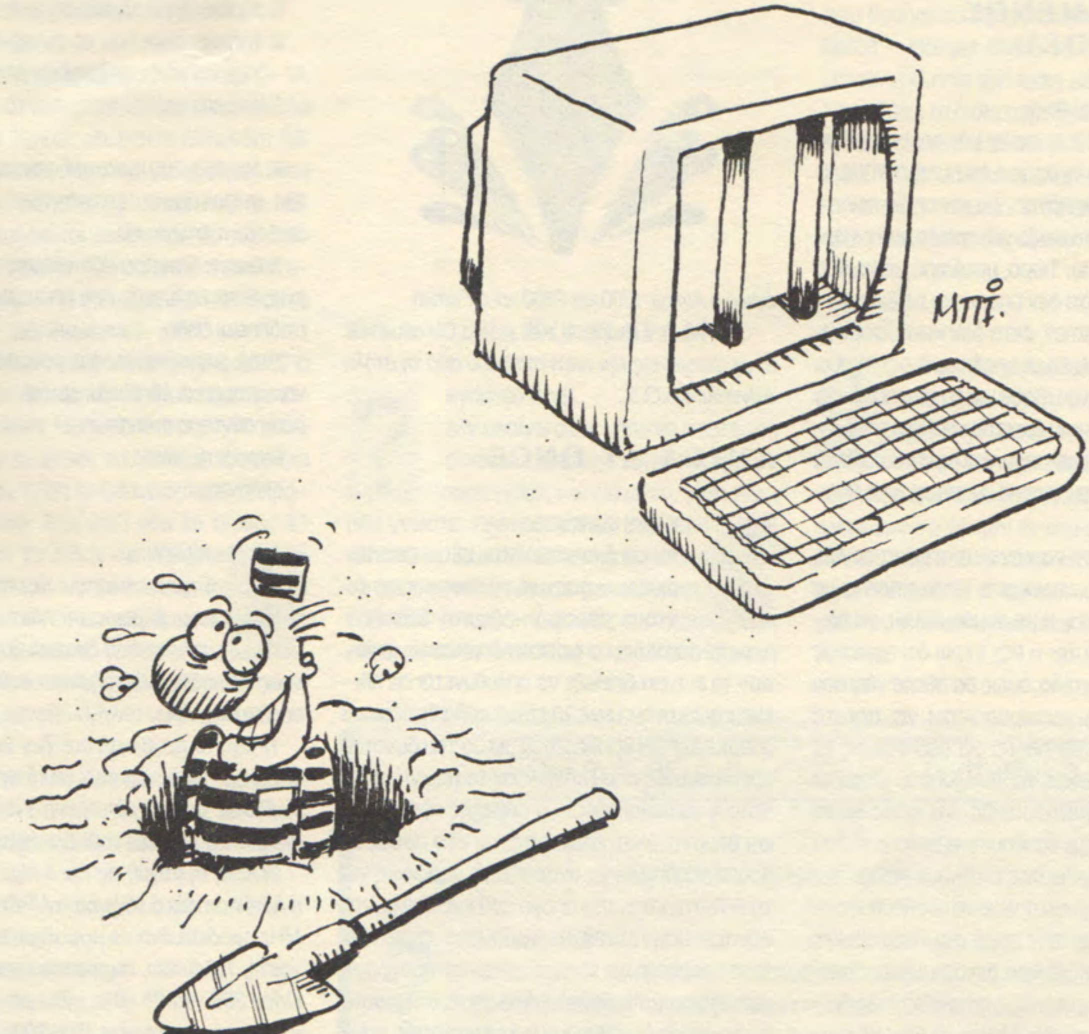
Τα cartoons είναι πάντα αγαπητά σε όλους.
ΓΡΑΦΙΚΑ 87%

Πλούσια ηχητικά εφέ και όμορφα μουσικά κομμάτια.
ΗΧΟΣ 83%

Εύκολος χειρισμός με πολλά στοιχεία χειρισμού Mario.
GAMEPLAY 89%

Ο κόσμος των cartoons σάς ανοίγει τη μαγική του πόρτα. Επισκεφτείτε τον.
ΓΕΝΙΚΑ 89%

PIXELWARE



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΑΠΕΛΠΙΣΜΕΝΟΣ ATAROBIOΣ!

? Αγαπητό Pixel,

Είμαι 12 χρονών και πριν από δύο χρόνια αγόρασα έναν Atari STFM. Ο βασικός λόγος, για τον οποίο τον αγόρασα είναι για να παίζω adventure games που μου αρέσουν πολύ. Τώρα, μετά από μόλις δύο χρόνια, μαθαίνω ότι δεν μπορώ να παίξω τα αγαπημένα μου games, διότι δεν κυκλοφορούν πια για Atari STFM. Είμαι απελπισμένος! Ακούω τους φίλους μου να μιλούν για τα νέα παιχνίδια της Sierra κλπ. και μου έρχεται να δείρω τον πωλητή που με έπεισε να πάρω τον Atari και μάλιστα τον STFM και όχι την Amiga. Σε παρακαλώ βοήθησέ με!

Υπάρχει τρόπος να κάνω upgrading το FM, προσθέτοντας περιφερειακά; Μήπως πρέπει να τον αλλάξω; Αν ναι, τι με συμβουλεύεις να πάρω, Home Computer ή PC; Ξέρω ότι συνεχώς βγαίνουν νέα μοντέλα, όμως θα ήθελα κάτι που να μπορώ να το χρησιμοποιήσω για αρκετά χρόνια. Επίσης, θα ήθελα να μου λύσεις το Chronoquest II. Είχες γράψει γι' αυτό το game στο τεύχος 74 (Φεβρουάριος '91), αλλά θα σε παρακαλούσα να με βοηθήσεις κι άλλο γιατί έχω πελαγώσει... Νομίζω πως έχει κάνει λάθος στη σειρά των εποχών που πρέπει να ακολουθήσουμε. Η δε εποχή με τους τρεις σωματοφύλακες δεν είναι η όγδοη, αλλά η δέκατη τρίτη. Θα ήθελα να ξέρω πώς ανοίγεις τη σπηλιά, πώς βρίσκεις τον κύκλωπα κλπ. Τέλος, νομίζω ότι είσαι καταπληκτικό περιοδικό και επειδή δεν θέλω να χάνω ούτε ένα τεύχος σου, γράψε μου πώς μπορώ να γίνω συνδρομητής σου.

Σε ευχαριστώ και περιμένω απάντηση.

Χρίστος Σκορδέλλης,
Λάρνακα, Κύπρος.

! *Φίλε Χρίστο,*

Υπάρχει μια πολύ απλή λύση στο πρόβλημά σου! Αφού δεν είσαι ικανοποιημένος με τον υπολογιστή σου, πούλα τον και αγόρασε κάποιον που θα σε ικανοποιεί και θα σου επιτρέπει να απολαμβάνεις τα αγαπημένα σου adventures. Τώρα το τι θα είναι, Amiga ή PC, εξαρτάται από το ποσό που θέλεις να διαθέσεις. Η Amiga είναι μια αρκετά φτηνή λύση σε σχέση με τα PCs. Πρέπει να σου πω να μη βιαστείς να κάνεις κάποια αγορά, γιατί βρισκόμαστε σε ένα μεταβατικό στάδιο. Παρουσιάζονται νέα μοντέλα, τόσο από την Commodore όσο και από την Atari, όπως η Amiga 1200 και 2400 και ο Falcon.

Οσο για την ερώτησή σου για το Chronoquest II, να περιμένεις την απάντησή σου από τη στήλη Adventure S.O.S.

AMIGA AT-ONCE

? Κύριοι συντάκτες,

Αν και διαπιστώνεται, μέσω του περιοδικού σας, μια ολοένα και πιο έντονη στροφή – θεμιτή βέβαια – προς τα παιχνίδια και τις παιχνιδομηχανές (εφόσον το έντυπο διάλεξε να απευθύνεται σε ηλικίες κατά κανόνα έως 20 ετών), καλό θα ήταν να υπάρχει και μια βοήθεια στο μέτρο του δυνατού και σε αυτούς που ξεπέρασαν τα παιχνίδια και θέλουν να ασχοληθούν με σοβαρές εφαρμογές και θέματα. Ετσι, επειδή ανήκω στο ποσοστό που εξακολουθεί να αγοράζει το περιοδικό για τα λιγοστά κατά την άποψή μου ενδιαφέροντα θέματα (απαντήσεις σε γράμματα, αγγελίες, τεστ hardware και software, θέματα προγραμματισμού και γλωσσών), για τα οποία δικαιούσθε αναγνώριση (εντάξει, και για τα υπόλοιπα συγχαρητήρια λέει ο γιος μου), θα ήθελα – αν αυτό είναι δυνατόν – να μου απαντήσετε σε μια πληθώρα ερωτήσεων!

Εχω μια Amiga 500 με 1.3 και 2.0 λειτουργικό, 512 kb επέκταση μνήμης, κάρτα AT–Once, Fatter Agnus, εξωτερικό drive 3.5, σκληρό δίσκο SCSI 52 Mb, με 2 Mb μνήμης, οθόνη 1081 και τα Windows 3.0 με ελληνικά εγκαταστημένα.

1) Στα Windows έχω flickering (η AT–Once δουλεύει σε 1.3). Με την προμήθεια της καινούριας Denise και ενός VGA monitor, θα λυθεί το πρόβλημα και τι θα προσφέρει σε Amiga mode;

2) Υπάρχει κάρτα AT 386 για την Amiga 500 και πόσο κοστίζει;

3) Στον ενσωματωμένο επεξεργαστή κειμένου των Windows όταν δίνω print μου βγάζει μήνυμα printer problem, αν και έχω εγκαταστήσει σωστά τον driver από τη Citizen για τα Windows (Citizen Swift 24), ενώ με τον επεξεργαστή τού MS–Dos 3.3 εκτυπώνει κανονικά. Τι συμβαίνει και τι μπορώ να κάνω;

4) Υπάρχει drive που να συνεργάζεται με την AT–Once και να διαβάζει πάνω από 720 kb;

5) Υπάρχει τρόπος να τρέχει το AT–Once στο 2.0;

6) Με 350.000 δραχμές προμηθεύομαι ένα 386 αντίστοιχων "προσόντων" με αυτά που διαθέτει η Amiga μου;

7) Ποια η διαφορά VGA οθόνης και αυτής που έχω; Είναι καλύτερη από απόψεως ανάλυσης ή οτιδήποτε άλλο;

Ζητώ συγγνώμη αν σας κούρασα ή σας στεναχώρησα και ελπίζω οι ερωτήσεις μου να πάρουν σύντομα απάντηση.

Βαρσάκης Νίκος,
Ελληνικό.

! *Φίλε Νίκο,*

Ευχαριστούμε για τις υποδείξεις και να είσαι βέβαιος ότι πάντα θα υπάρχουν στήλες που θα απευθύνονται σε κείνους που ασχολούνται με πιο σοβαρά πράγματα από τα παιχνίδια.

1) Οχι, το πρόβλημά σου δεν θα λυθεί αγοράζοντας τη Super Denise, αλλά αγοράζοντας το FixFlicker μαζί με μία οθόνη VGA. Ωστόσο, τα Windows θα παραμένουν μονόχρωμα.

2) Αυτή τη στιγμή για την Amiga 500 υπάρχουν η AT-Once στα 8 MHz και η AT-Once 286 στα 16 MHz εφοδιασμένη και με μαθηματικό συνεπεξεργαστή. Τελευταία, παρουσιάστηκε η "χρυσή" AT-Once 386 στα 25 MHz, αλλά μέχρι στιγμής κυκλοφορεί για τις Amiga 1500/2000/3000. Η Vortex πάντως έχει υποσχεθεί ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει και για μικρότερα μοντέλα.

3) Πιθανότατα να μην γίνεται σωστή εξομοίωση, παρ' ότι κάνεις σωστή εγκατάσταση των drivers.

4) Οχι, δεν υπάρχει τέτοιο drive ...ακόμα!

5) Η AT-Once που έχεις δεν τρέχει με τις καινούριες ROMs και αυτό ίσως να οφείλεται όχι στην κάρτα, αλλά στο software που τη συνοδεύει. Η καινούρια AT-Once στα 16 MHz δεν έχει πάντως τέτοιο πρόβλημα.

6) Ισως και να καταφέρεις να συγκεντρώσεις όλα τα προσόντα της Amiga σε ένα PC με αυτό το ποσό. Και αυτό εξαρτάται από τον εξοπλισμό του PC.

7) Είναι καλύτερης ανάλυσης. Αυτή είναι η βασική διαφορά, γιατί οθόνη VGA από οθόνη VGA έχει μεγάλη διαφορά (υψηλή ή χαμηλή ακτινοβολία, υψηλή ή χαμηλή ανάλυση, interlace ή non-interlace).

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ΟΛΛΑΝΔΕΖΙΚΑ ΝΕΑ!

?

Αγαπητό Pixel,

Το όνομά μου είναι Μιχάλης και εδώ και 3 μήνες μένω στην Ολλανδία. Είμαι καινούριος στα computers και όχι πια τόσο νέος στην ηλικία (29 χρόνια πώς πέρασαν!). Αν και όχι και τόσο τακτικός αναγνώστης σου, θα ήθελα πάρα πολύ να γίνω τακτικότατος. (Ο λόγος; Βρίσκομαι στην Ολλανδία κι εδώ δεν έχει "Δεν βαριέσαι").

α) Πώς μπορώ να γίνω συνδρομητής σου; (Για τα υπόλοιπα 71 χρόνια;) β) Με μια Amiga Plus είναι καλά για αρχή; (Αν είναι δυνατόν, θα μπορούσα να έχω το τεύχος του Pixel με το test για την Amiga Plus; Αλλά το σπουδαιότερο το κράτησα τελευταίο. Εχω μαζί μου το τεύχος 87 (Απρίλιος '92). Το είδαν όχι Γιαπωνέζοι αλλά Ολλανδοί φίλοι μου και τα έχασαν! Με την ύλη του, τα νέα του, αλλά πιο πολύ με τις απαντήσεις που δίνεις στα γράμματα των αναγνωστών σου. Δεν μου αρέσει να πολυλογώ, αλλά αυτοί περιμένουν με πιο μεγάλη αγωνία να γίνω συνδρομητής σου.

Αν γίνω, μπορεί να μη γίνω τόσο "ξεφτέρι" στα computers, σίγουρα όμως ένας χρήσιμος μεταφραστής στους Ολλανδούς PIXELάδες φίλους μας.

Ελπίζοντας σε μια γρήγορη απάντησή σας.
PIXELάδικα δικός σας
Μιχάλης Κουρουκούνης,
Steenwyk, Ολλανδία.

!

Γεια σου Mike από την Ελλάδα!

Αν και το γράμμα σου άργησε να φτάσει στα γραφεία του Pixel (τέλος Οκτωβρίου), το δημοσιεύσαμε έστω και καθυστερημένα. Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και ομολογούμε ότι δεν φανταστήκαμε ποτέ ότι το Pixel θα έφτανε μέχρι την Ολλανδία και μάλιστα στο σημείο να ενθουσιάσει Ολλανδούς fans!

α) Για να γίνεις συνδρομητής, θα πρέπει να στείλεις στο περιοδικό το ποσό των 9.200 δραχμών και θα στο στέλνουμε στην Ολλανδία. β) Ισως είναι καλύτερο να ξεκινήσεις με την Amiga 600 ή την πιο καινούρια Amiga 1200. Πάντως, όποια Amiga και να διαλέξεις είναι μια πολύ καλή αρχή για να μπεις στο χώρο των υπολογιστών, αφού συνδυάζουν υπέροχα γραφικά και ήχο και φιλικότατο λειτουργικό σύστημα.

Φιλικά,
Το PIXEL που πλησιάζει... τα 100 τεύχη!

ΕΝΑ ...ΚΑΚΟ ΠΑΙΔΙ!

?

Αγαπητό PIXEL,

Δεν μπαίνω στον κόπο να σου πω ότι είσαι το καλύτερο περιοδικό για υπολογιστές και όχι μόνο, γιατί είναι ήδη γνωστό. Περνάω λοιπόν στο θέμα που με απασχολεί. Εχω ένα PC που το χρησιμοποιώ τόσο για παιχνίδια όσο και για προγραμματισμό. Εδώ και λίγο καιρό, παίζοντας ένα παιχνίδι, συγκεκριμένα το Test Drive II, μετά από αρκετή ώρα βγαίνει το εξής μήνυμα: Run time error R6003 – inseger divide by 0 Insert disk with \command.com and strike any key when ready Αφού βάλω τη δισκέτα με το command.com, με βγάζει κανονικά στο dos σαν να μην τρέχει τίποτα. Υπόψη ότι το έχω ελέγξει (scan 89) και δεν υπάρχει ιός. Τι πιστεύεις ότι μπορεί να φταίει και πώς μπορώ να το διορθώσω; Με εκτίμηση,

Γιάννης Αγάθος,
Γλυφάδα.

!

Το πρόβλημα δεν θα καταφέρεις να το διορθώσεις, εκτός αν ξέρεις γλώσσα μηχανής. Το συγκεκριμένο παιχνίδι έχει μάλλον χαλάσει. Αν έχεις το πρωτότυπο, πήγαινέ το στο κατάστημα απ' όπου το αγόρασες και ζήτησε να στο αντικαταστήσουν. Αν πάλι είσαι από τα κακά παιδιά και δεν έχεις το πρωτότυπο, τότε αναζήτησε καινούριο παιχνίδι, αφού μάλλον οι hackerάδες δεν κάνανε σωστή δουλειά.

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΩΧ! ΠΟΥ ΠΗΓΕ Ο ΗΧΟΣ;

?

Αγαπητό PIXEL,

Θα ήθελα κατ' αρχάς να πω σε όλους τους συντάκτες ένα μεγάλο "συγχαρητήρια" για την εκπληκτική προσπάθεια που έχουν κάνει για να βελτιώσουν το περιοδικό. Είναι επιτυχημένη σε ποσοστό 100%! Τώρα, θα ήθελα να σας απασχολήσω για ένα θέμα που με απασχολεί ιδιαίτερα. Εχω μια Amiga 500 με 1 MByte. Μου αρέσουν ιδιαίτερα τα adventures της Sierra και έχω τα KQ5, LL5, SQ1 (στην επανέκδοση). Τα τρία adventures θέλουν πολύ βάλε–βγάλε με τις δισκέτες και έτσι αποφάσισα να αγοράσω ένα δεύτερο drive. Συμβουλεύτηκα το βιβλιαράκι με τα "140 δώρα για την Amiga" και τελικά αγόρασα το drive της Golden-Image, μοντέλο 3A–10. Οταν δοκίμασα τα διάφορα παιχνίδια της Sierra, πρόσεξα πως κάτι πήγαινε στραβά με τον ήχο. Νομίζω ότι έλειπε ένα κανάλι ήχου κάθε φορά. Γιατί συμβαίνει αυτό; Μήπως φταίει το drive; Το drive παίρνει μνήμη από την Amiga; Αν ναι, πόση; Επίσης, αν βάλω 2 Mbytes μνήμης, ο ήχος θα είναι πάλι κανονικός; (Σημ.: Οταν ξε- σύνδεσα το drive και έπαιξα τα παιχνίδια, ο ήχος ήταν πάλι κανονικός.) Ευχαριστώ και ελπίζω να δημοσιευτεί το γράμμα μου (και σας παρακαλώ σύντομα). Ευχαριστώ για την κατανόηση,

Γιάννης Μποτονάκης,
Καλλιθέα.

!

Δεν υπάρχει κανένας λόγος να επιστρέψεις, όπως γράφεις, το drive σε ένα από τα υστερόγραφα. Το drive είναι εντάξει και δεν πρέπει να έχει κανένα πρόβλημα. Τα παιχνίδια της Sierra όταν φορτώνουν ανιχνεύουν τη μνήμη και ανάλογα με το μέγεθός της φορτώνουν όσο το δυνατόν περισσότερα κανάλια ήχου στη μνήμη. Το drive, από την άλλη, δεσμεύει ένα μικρό κομμάτι της μνήμης που - όπως είναι φανερό - είναι χρήσιμο στα συγκεκριμένα παιχνίδια. Αγοράζοντας ακόμα μισό Mbyte θα λυθεί το πρόβλημά σου. Αν δεν θέλεις να ξοδέψεις λεφτά δεν χάθηκε και ο κόσμος για ένα κανάλι λιγότερο.

Mr. Byte

Οπως κάθε μήνα, και αυτή τη φορά έχουμε συγκεντρώσει τις απορίες σας για να προσφέρουμε τη βοήθειά μας στο θέμα που σας απασχολεί.

• του Ηλία Μανεσιώτη
και του
• Γιώργου Κακαλέτρη

Οι νέοι και το GDOS

? Dear Pixel,

Είμαι ένας σχετικά νέος χρήστης Atari ST και αντιμετωπίζω μερικά προβλήματα. Χρησιμοποιώ το πρόγραμμα ζωγραφικής Degas Elite, που είναι αρκετά απλό και δεν δυσκολεύτηκα να το μάθω. Δεν έχω βρει όμως τον τρόπο να φορτώσω κάποια ελληνικά fonts, ώστε να μπορώ να γράψω στα ελληνικά. Εχω δει ότι υπάρχει κάποιο menu για να επιλέξεις font, αλλά δεν υπάρχει επιλογή για να φορτώσεις κάποιο καινούριο. Μπορείς να μου πεις πώς θα το επιτύχω;

Μήπως μπορείς επίσης να μου πεις πώς μπορώ να κάνω boot από το δεύτερο drive που διαθέτω;

Αγόρασα πρόσφατα ένα modem 2400, αλλά δεν έχω βρει ακόμα κάποιο πρόγραμμα επικοινωνίας. Μπορείς να μου συστήσεις κάποιο; Ελπίζω να μην σε κούρασα.

Ευχαριστώ για το χώρο σου,
Κώστας Πιτταράς,
Αθήνα.

! Φίλε Κώστα,

Το Degas Elite, όπως και αρκετά άλλα προγράμματα (κυρίως επεξεργαστές κειμένου), χρησιμοποιεί το GDOS για να φορτώσει γραμματοσειρές. Ευτυχώς δεν το χρησιμοποιεί και για να τυπώσει. Το GDOS είναι ένα κομμάτι του λειτουργικού που παρέμεινε για άγνωστο λόγο εκτός ROM. Ετσι, για να χρησιμοποιήσει κάποιος το GDOS, θα πρέπει να το τοποθετήσει στον auto folder της δισκέτας ή της boot partition του σκληρού δίσκου. Επίσης, θα πρέπει να υπάρχει στο root directory της δισκέτας ή της partition ένα αρχείο με το όνομα ASSIGN.SYS. Το αρχείο αυτό περιέχει όλες τις πληροφορίες για τις γραμματοσειρές και τους printer drivers.

Η πρώτη γραμμή του αρχείου είναι το path, όπου το GDOS θα βρει τις γραμματοσειρές και τους drivers, ενώ στις επόμενες γραμμές ορίζονται οι γραμματοσειρές που θα χρησιμοποιηθούν ανάλογα με την ανάλυση (low, medium, high) και οι printer και metafile drivers. Το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να προσθέσεις στο ASSIGN.SYS, που βρίσκεται στη δισκέτα του Degas Elite, χρησιμοποιώντας κάποιον editor που σώζει ASCII, τα ελληνικά fonts που έχεις. Οσον αφορά τις αναλύσεις, οι γραμματοσειρές της low βρίσκονται κάτω από το 2p, της medium κάτω από το 3p και της high κάτω από το 4p.

Μετά, έχοντας το GDOS στον auto folder, κάνε boot, τρέξε το Degas Elite και επέλεξε από το menu (που όπως λες έχεις βρει) τις ελληνικές γραμματοσειρές.

Από ό,τι ξέρω υπάρχει ένα public domain προγραμματάκι, ονόματι B-Boot, που υποτίθεται ότι κάνει αυτό που ζητάς. Δυστυχώς, μη διαθέτοντας δεύτερο drive, δεν μπορώ να το επιβεβαιώσω. Υπάρχει ένα πολύ καλό shareware πρόγραμμα επικοινωνίας, το Rufus, το οποίο συναγωνίζεται σε δυνατότητες και ευκολία χειρισμού ακόμη και τα εμπορικά προγράμματα. Αυτό και το STalker (έκδοση 3), του οποίου παρουσίαση έχει γίνει από τη στήλη Χωρίς Joystick, είναι τα καλύτερα, κατά τη γνώμη μου, προγράμματα επικοινωνίας. Ελπίζω να έδωσα απάντηση στα ερωτήματά σου.

GW-SCREEN

? Αγαπητέ MR-BYTE,

Συγχαρητήρια για την πολύ όμορφη στήλη σου, που προσφέρει πολύτιμη βοήθεια σε όλους εμάς που ασχολούμαστε πιο σοβαρά με τον υπολογιστή μας. Επίσης συγχαρητήρια και σε όλο το προσωπικό του PIXEL, το οποίο δεν αντιγράφεται!

Προχωρώ όμως στο θέμα μου, το οποίο είναι ένα πρόβλημα που έχω με την BASIC. Αγόρασα μια Amiga 500 1.3 πριν από περίπου ένα χρόνο (στην οποία θα βάλω το KickStart 2.0 αρκετά σύντομα) και ασχολήθηκα με τον προγραμματισμό και τα adventures. Η γλώσσα που ήξερα ήταν η BASIC, αλλά δυστυχώς δεν μου την έδωσαν μαζί με την Amiga, λέγοντάς μου ότι δεν δίνεται πλέον. Βέβαια τη βρήκα πολύ εύκολα, αλλά δεν έχω manual γι' αυτήν. Αφού διαμαρτυρηθώ για την κίνηση της Commodore να "κόψει" την AmigaBASIC από την Amiga, θα σε ρωτήσω το εξής: Πώς μπορώ να καθορίσω εγώ την οθόνη, τα χρώματα και την ανάλυση μιας οθόνης που θα τρέχει το πρόγραμμά μου; Εχω δοκιμάσει την εντολή SCREEN όπως στην GW-BASIC (έχω και PC), αλλά τίποτε.

Επίσης, θέλω να σε ρωτήσω αν υπάρχει η AmigaBASIC σε κάποια νεότερη έκδοση από την 1.2 που έχω και, τέλος, αν υπάρχει κάποιος compiler γι' αυτήν, όπως και κάποιο βιβλίο που θα με βοηθούσε πολύ. Σ' ευχαριστώ για τον πολύτιμο χρόνο σου.

Σταύρος Καράμπελας
Τρίπολη

! Φίλε Σταύρο, σε ευχαριστούμε για τα πολύ καλά σου λόγια και ελπίζω τώρα να σε βοηθήσουμε ακόμη περισσότερο. Δεν σου είπαν ψέματα ότι καταργήθηκε η AmigaBASIC, μετά από κάποια έκδοση του 1.3, αφού ήταν αποδεδειγμένα προβληματική. Επίσης όποιος ασχολήθηκε σοβαρά με την BASIC, χρησιμοποίησε μία από τις άλλες που κυκλοφορούν και όχι την AmigaBASIC.

Τώρα όσον αφορά την εντολή SCREEN, είναι όντως τελείως διαφορετική στις δύο BASIC. Στα συμβατά, ο αριθμός που δίνεις καθορίζει ένα από τα standard υποστηριζόμενα modes της κάρτας. Εδώ, δίνεις εσύ τον αριθμό των pixels οριζόντια και κατακόρυφα, καθώς και την πυκνότητά τους οριζόντια και κατακόρυφα. Επίσης, καθοριζόμενος είναι και ο αριθμός των χρωμάτων.

Η σύνταξη είναι:

SCREEN <no>, <width>,

Mr. Byte

<height>, <depth>, <mode>, όπου <no> ο αύξων αριθμός της οθόνης (βάλε 1), <width> το πλάτος (στάνταρ είναι το 320 και το 640, αλλά μπορείς να βάλεις και λίγο μεγαλύτερα νούμερα), <height> το ύψος σε pixels (256 ή 512 αλλά και λίγο μεγαλύτερα), <depth> αριθμός από 1-5 που καθορίζει τα χρώματα 2-4-8-16-32 (το 32 δεν επιτρέπεται σε 640 pixels οριζόντια) και <mode> ο τύπος της οθόνης

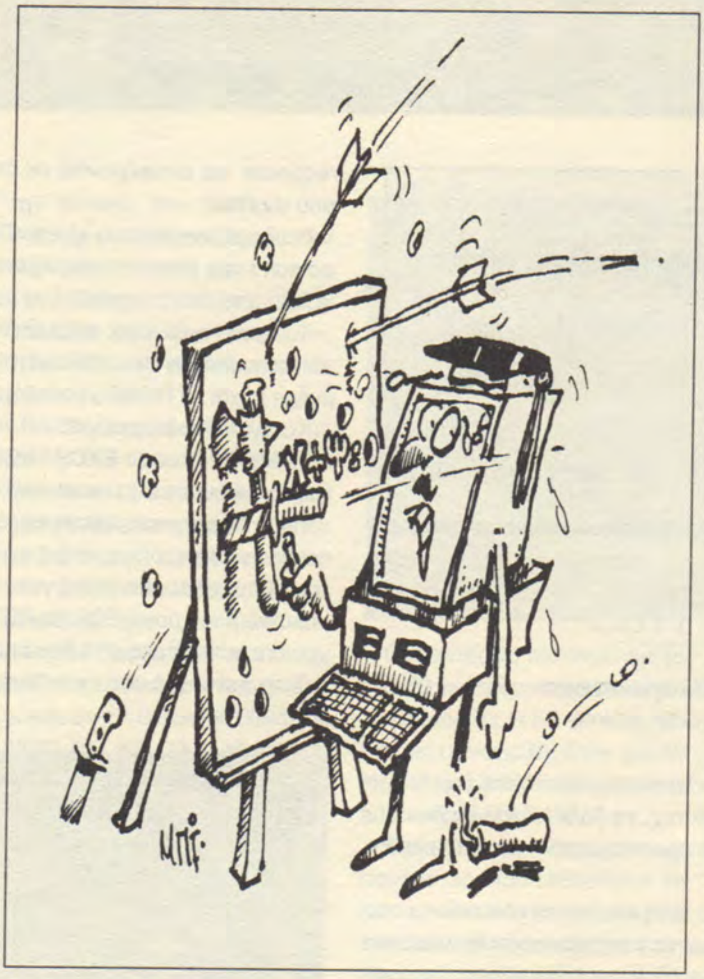
1=320x256,
2=640x256,
3=320x512,
4=640x512.

Ομως αυτά δεν φτάνουν για να γράψεις κάτι στην οθόνη αυτή. Χρειάζεσαι και ένα παράθυρο. Συνοπτικά, σε μια οθόνη 640x256 με 16 χρώματα ανοίγω ένα παράθυρο και το ξανακλείνω:

```
SCREEN 1, 640, 256, 4, 3
WINDOW 1,"TESTING",
(0, 0)-(630, 240), 0, 1
.....
WINDOW CLOSE 1
SCREEN CLOSE 1
```

Για το παράθυρο, 1 είναι ο αύξων αριθμός του, TESTING ο τίτλος του, (0, 0)-(630, 240) οι δύο άκρες του, 0 ο τύπος του και 1 ο αύξων αριθμός της οθόνης που θα ανοιχτεί.

Υπάρχει compiler για την AmigaBASIC που λέγεται ABSOFT BASIC Compiler και δεν χρειάζεται να έχεις την AmigaBASIC για να τον χρησιμοποιήσεις, αφού παίρνει σε ASCII μορφή το πρόγραμμα. Πολύ καλή είναι η HiSoft BASIC 1.05. Για βιβλία έχω υπόψη μου το AMIGA BASIC INSIDE OUT (νομίζω), αλλά υπάρχουν και κάποια ειδικά για γραφικά.



HAM6

? Αγαπητό PIXEL,
Σου γράφω αυτό το γράμμα με την ελπίδα ότι κάποιος θα το διαβάσει και θα δημοσιευτεί, γιατί πιστεύω ότι ενδιαφέρει και άλλους χρήστες αυτό το θέμα.

Ολοι ξέρουμε ότι η Amiga μπορεί να βγάλει 4.096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη, τα οποία βέβαια δεν τα έχουμε δει σε κάποιο παιχνίδι μέχρι τώρα, αλλά θεωρητικά υπάρχουν. Ασχολήθηκα με το DigiPaint λοιπόν, το οποίο υπόσχεται ζωγράφισμα με 4.096 χρώματα ταυτόχρονα, αλλά παρατήρησα κάποιο πρόβλημα:

Μόνο 16 από τα 4.096 χρώματα, τα οποία υπάρχουν πραγματικά, μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να φτιάξεις μια γραμμή, ας πούμε, ενός pixel πλάτους. Αν χρησιμοποιήσεις κάποιο άλλο, τότε υπάρχουν παρενέργειες, όπως η εμφάνιση διπλών και τριπλών ειδώλων. Θέλω να σε ρωτήσω, λοιπόν, αν αυτό διορθώνεται με κάποιον τρόπο. Από ό,τι κατάλαβα, η Amiga χρησιμοποιεί κάποιο τρικ για να εμφανίσει τα χρώματα αυτά. Μήπως ξέρεις ποιο είναι αυτό; Περιμένω την απάντησή σου και σ' ευχαριστώ από τώρα.

Φιλικά
Βασίλης Σουλατίκας

! Φίλε Βασίλη, τα γράμματά σας τα διαβάζουμε όλα ανεξαιρέτως, αλλά, όπως καταλαβαίνεις, δεν χωρούν να δημοσιευτούν μαζί με τις απαντήσεις τους όχι μόνο σε 2 σελίδες, αλλά ούτε σε όλο το PIXEL. Αυτά όμως είναι εκτός θέματος, γι' αυτό περνάμε στην απάντησή σου. Το πρόβλημα που έχεις είναι απόλυτα φυσιολογικό και προκύπτει από τον τρόπο λειτουργίας του HAM mode που χρησιμοποιείται για να απεικονιστούν τα 4.096 χρώματα της Amiga ταυτόχρονα στην οθόνη. Υπάρχουν 16 ανεξάρτητα χρώματα, αλλά τα υπόλοιπα βγαίνουν με το "τρικ" HOLD AND MODIFY (HAM). Τώρα αν θέλεις να χρωματίσεις ένα pixel με κάποιο διαφορετικό χρώμα από αυτά τα 16, πρέπει σε πολλές περιπτώσεις να τροποποιηθεί το χρώμα των αριστερότερων 1-2 pixels. Αυτό γίνεται γιατί στο HAM το χρώμα ενός pixel εξαρτάται από το χρώμα του pixel αριστερά του: μπορεί (αν δεν είναι από τα 16 βασικά) να διαφέρει μόνο κατά μία από τις 3 συνιστώσες (RED- GREEN- BLUE), ενώ οι άλλες δύο μένουν ίδιες. Ετσι ζωγραφίζεις μια γραμμή και εμφανίζονται άλλη μία ή δύο, που φέρνουν το χρώμα στο σημείο που θέλεις. Τώρα εσύ αυτές τις παρενέργειες μπορείς να τις περιορίσεις, αλλάζοντας τα βασικά χρώματα κατά τέτοιον τρόπο, ώστε οι λεπτές γραμμές να βγαίνουν με βασικά χρώματα ή να απέχουν μόνο κατά τη μία συνιστώσα από το background που ζωγραφίζονται. Πάντως, παρά τον περιορισμό αυτό, το HAM κάνει θαύματα! Και πού να δεις το HAM8 της 1200!

Public Domain

Αυτό το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

UTILITIES

Animated Requesters
(AMIGA)



Εχετε βαρεθεί τους κλασικούς requesters του Amiga DOS, όταν σας ζητάει π.χ. να βάλετε μια νέα δισκέτα στο drive ή όταν είναι προστατευμένη αυτή που υπάρχει αυτή τη στιγμή;

Σας φαίνονται όλοι ίδιοι μεταξύ τους και ζητάτε κάτι που να σας θυμίζει πιο πολύ την Amiga σας και να σας προσφέρει την ευκολία να μην ψάχνετε το συνδυασμό Amiga-V και Amiga-B για επικύρωση και ακύρωση, αλλά να μπορείτε να διαλέξετε το YES (RETRY, OK και τα συναφή) ή το NO (CANCEL, ABORT κτλ.) με τα RETURN και ESC αντίστοιχα;

Ε, τότε οι Animated Requesters είναι ό,τι ακριβώς χρειάζεστε. Ενας για κάθε δουλειά. Θα σας καταπλήξουν με την εφευρετικότητα των animations που παρουσιάζονται σε ένα μικρό τμήμα του requester και αναφέρονται σε ένα θέμα σχετικό με την ενέργεια που γίνεται.

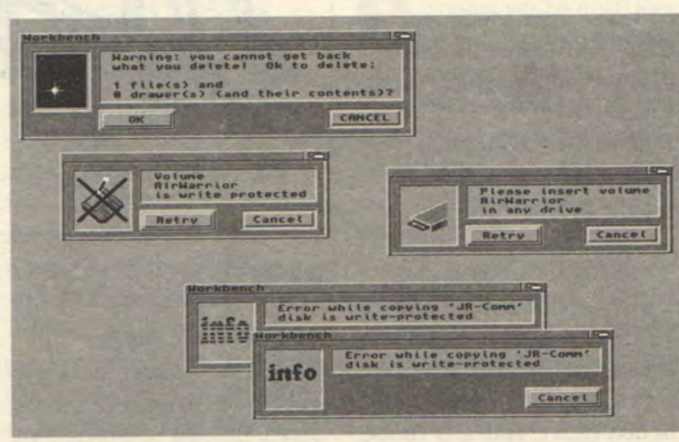
Για παράδειγμα, όταν γίνεται DELETE, η παράσταση είναι η εξαφάνιση ενός πλανήτη στο σύμπαν, ενώ στο Write Protected Disk, μια δισκέτα που τη γράφει ένα μολύβι.

Το πρόγραμμα είναι πολύ απλό στο installation, φορτώνεται κατά την εκκίνηση του υπολογιστή με την εντολή arq και μένει στη μνήμη μέχρι το RESET, καταλαμβάνοντας ένα μικρό χώρο.

Κάτω από το λειτουργικό 2.0 μπορούμε να το χειριστούμε και σαν COMMODITY με το EXCHANGE. Μπορούμε όμως εύκολα να το ξεφορτωθούμε με το να το τρέξουμε άλλη μια φορά.

Πέρα από την ευχάριστη εμφάνιση που δίνει, προσφέρει και κάποιες ευκολίες, όπως το ότι ανοίγει στο κέντρο και όχι στη γωνία της οθόνης και μπορεί να γίνει επιλογή από το πληκτρολόγιο με απλά πλήκτρα όπως ESC και RETURN, καθώς και F-Keys, αν υπάρχουν περισσότερες από δύο επιλογές.

Σύντομα κοντά σας στην Compulink, ένα απαραίτητο συνοδευτικό του Workbench.



SuperDupper
(AMIGA)



Ενα αντιγραφικό για το Workbench (1.2, 1.3 και 2.0) που έχει να προσφέρει αρκετά αξιοπρόσεκτα χαρακτηριστικά.

Το πρώτο είναι ότι μπορείτε να αντιγράψετε και δισκέτες με CheckSum Errors που δεν αντιγράφονται με το DiskCopy. Βέβαια, δεν αντιγράφει κλειδωμένες δισκέτες - ούτε καν προσπαθεί. Εχει όμως τη μοναδική δυνατότητα Image, δηλαδή μια ολόκληρη δισκέτα να αποθηκευτεί στο σκληρό δίσκο, από όπου μετά μεταφέρεται στις προς αντιγραφή δισκέτες. Μάλιστα γίνεται και συμπίεση.

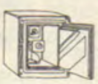
Περιλαμβάνει και format με FFS ή OFS και αρκετές δυνατότητες στον καθορισμό της αντιγραφής. Μπορεί να χρησιμοποιήσει μέχρι και τα 4 drives που συνδέονται στην Amiga, ενώ μπορούμε να ορίσουμε και τα tracks που θα αντιγραφούν.

Το SuperDupper συνεργάζεται άψογα με το multitasking λειτουργικό της Amiga και "καταναλώνει" ελάχιστο από το χρόνο της CPU, ενώ έχει και αναλυτικότατο ON LINE help με το amiga guide help system. Υπάρχει ηχητικό σήμα για το τέλος μιας εργασίας, ιδιαίτερα χρήσιμο για το multitasking, ενώ μπορεί αυτόματα να ξεκινά την αντιγραφή της δισκέτας στο drive. Κρατά λίστα των τελευταίων δίσκων που αντιγράφηκαν και συνεργάζεται και με την AREXX.

Τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του το κάνουν ιδανικό αντικαταστάτη του diskcopy και όχι μόνο. Ο συγγραφέας είναι ο Sebastiano Vigna και σύντομα θα βρίσκεται στην Compulink.

Public Domain

ReOrganizer 2.3
(AMIGA)



Αρκετοί disk optimizers κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην public domain ή shareware βιβλιοθήκη για Amiga. Ομως, ο ReOrganizer δείχνει να καλύπτει καλύτερα από όλους τους άλλους τις ανάγκες της Version 2 του OS. Για την ακρίβεια, το πρόγραμμα έρχεται σε δύο εκδόσεις, για 1.2/1.3 και για το 2.0 και πάνω (2.04 κλπ.). Οι δύο εκδόσεις θεωρητικά υποστηρίζουν τα ίδια πράγματα, στην πράξη όμως μόνο η έκδοση για το 2 είναι πλήρης, με user friendly interface και υποστήριξη σε όλες τις δυνατότητες του OS 2. Σε αντίθεση, το 1.1 υπάρχει για να καλύψει τις ανάγκες των χρηστών του 1.2/1.3 μέχρι να αποκτήσουν το 2. Ετσι, δουλεύει σε command line, δηλαδή πληκτρολογούμε την εντολή στο SHELL, δεν υπάρχει σωστή υποστήριξη των High Density drives κλπ.

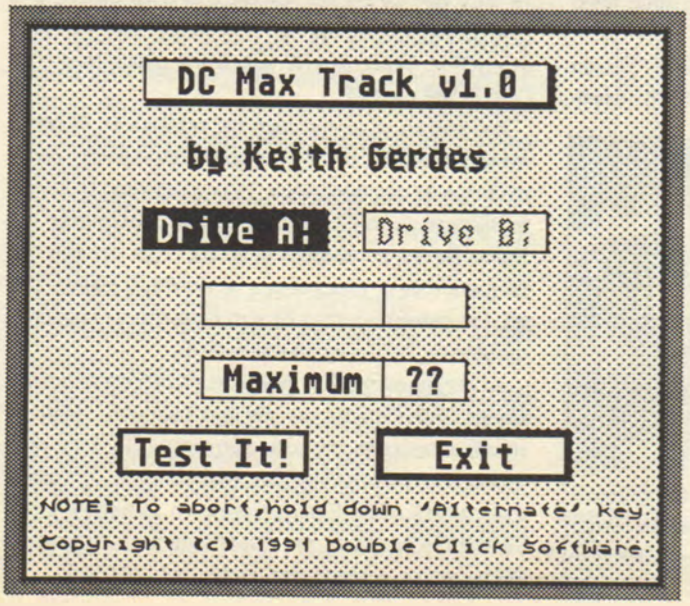
Αντίθετα, το 2.04 υποστηρίζει απόλυτα τα HiDensity drives 1.760 KB και τα software και hardware links.

Το ReOrganizer δουλεύει με μία ή δύο μονάδες (source-destination), με το δεύτερο τρόπο να ενδείκνυται για συστήματα με 2 drives και οργάνωση δισκετών. Οπως καταλάβατε, δεν περιορίζεται στην οργάνωση του σκληρού δίσκου, όπως και τα περισσότερα άλλα optimizers, αλλά οργανώνει και δισκέτες 880/1.760 KB. Οι χρόνοι του όμως είναι αρκετά καλοί, αφού χρειάζεται μόνο 4 λεπτά σε A3000 για να οργανώσει 40 MB σκληρό δίσκο, το οποίο είναι πολύ μακριά από το πολύ καλό εμπορικό BAD 4.20. Για μια δισκέτα 880 KB απαιτούνται λιγότερο από 2 λεπτά.



Οι απαιτήσεις του είναι περί τα 450 KB για πρόγραμμα και μνήμη ασφαλείας και 17 KB για κάθε MB που θα οργανωθεί. Ετσι, για 40 MB σκληρό δίσκο απαιτείται λίγο πάνω από 1 MB RAM.

Πέραν αυτών, υπάρχουν και παράμετροι που καθορίζουν τη λειτουργία του προγράμματος, έτσι ώστε να εξασφαλιστεί η καλύτερη δυνατή απόδοση του δίσκου (floppy ή hard) κατά τον περαιτέρω χειρισμό του. Το ReOrganizer υποστηρίζει τα formats FFS, OFS, το νέο FileSystem (2.04) και τα Internationals και δουλεύει με όλους τους επεξεργαστές. Ο συγγραφέας του είναι ο Holger Kruse, και το πρόγραμμα είναι SHAREWARE. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να στείλετε μια μικρή συνδρομή στο συγγραφέα για τη συχνή χρήση του.



DC MAX TRACK
(ATARI ST)



Σίγουρα όλοι έχετε δοκιμάσει να φορμάρετε τις δισκέτες σας παραπάνω από όσο αντέχουν και τις περισσότερες φορές καταλήξατε με κατεστραμμένη δισκέτα ή έχοντας χάσει σημαντικά αρχεία. Την ευθύνη δεν την έχουν αποκλειστικά οι δισκέτες αλλά και το drive σας, που ίσως δεν μπορεί να χειριστεί το μεγάλο αριθμό tracks που δηλώσατε κατά τη διαδικασία format.

Το προγραμματάκι DC MAX-TRACK σας προφυλάσσει από κακοτοπιές, ενημερώνοντάς σας για το maximum αριθμό tracks που μπορεί να φορμάρει το drive σας. Τρέξτε το και βάλτε στο A ή στο B drive μια δισκέτα κατά προτίμηση κενή, μια και υπάρχει κίνδυνος να χάσετε δεδομένα. Αφού επιλέξετε "Test it", το πρόγραμμα αρχίζει να φορμάρει και να κάνει verify στα tracks από 75 μέχρι 86. Αφού τελειώσει τη διαδικασία επαλήθευσης, εμφανίζει τον αριθμό των tracks που μπορεί να χειρισθεί το drive σας.

Μπορείτε να το κάνετε download από την Compulink, όπου βρίσκεται με το όνομα dcmaxtrk.arc.

PLAY THE

GAME

Πώς να είναι άραγε όταν βρίσκεσαι χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά από τον πλανήτη σου; Σίγουρα είναι μία εμπειρία, την οποία αυτός ο εξομοιωτής διαστημικού λεωφορείου καταφέρνει τέλεια να μας δώσει. Αυτός είναι ένας οδηγός που θα σας βοηθήσει να επιτύχετε στις διαστημικές σας περιπλανήσεις.

• του Δημήτρη Ζούλια

Πρέπει να πώ ότι το Shuttle είναι το πολυπλοκότερο παιχνίδι που έχω δει ποτέ. Οι παράμετροι που επηρεάζουν την πτήση του διαστημικού λεωφορείου είναι χιλιάδες και είναι αδύνατο για το ανθρώπινο μυαλό να τις λάβει υπόψη του όλες. Ετσι παραθέτουμε αυτό το γενικό οδηγό χειρισμού του Shuttle, ελπίζοντας ότι θα σας βοηθήσει. Δυστυχώς δεν μπορούμε να μιλήσουμε λεπτομερώς για όλες τις αποστολές, γιατί δεν επαρκεί ο χώρος, αλλά αυτά που γράφουμε βρίσκουν εφαρμογή σε όλες. Αρχίζουμε, λοιπόν, με τις διαδικασίες εκτόξευσης.

PRE-LAUNCH SEQUENCE

T-50:00:00. Στο πάνελ R2 βάλτε τους τρεις διακόπτες BOILER PWR στη θέση ON και το ίδιο και τους τρεις BOILER N2 SPLY.

T-32:00:00. Στο πάνελ C3 διαλέξτε τα CRTs που θα χρειαστείτε για την εκτόξευση. Βάλτε τον BFS CRT διακόπτη στη θέση 3+1 και τους διακόπτες CRT 1/2/3 POWER στη θέση ON. Τέλος, βάλτε το LEFT CRT SEL διακόπτη στη θέση 1. Στο τέλος γράψτε στο keypad ITEM 25 EXEC. Οι τελευταίες τρεις διαδικασίες γίνονται στο πάνελ C2. T-30:00:00. Στο πάνελ C3 βάλτε τους διακόπτες OMS ENG στη θέση ARM/PRESS. Στο πάνελ L2 βάλτε το διακόπτη CABIN VENT στο OPEN.



T-21:00:00. Στο πάνελ L2 βάλτε τους CABIN VENT στο close.

T-20:00:00. Πηγαίνουμε στο πάνελ C2 και βάζουμε το διακόπτη ERR LOG στη θέση RESET. Τώρα στο keypad γράφουμε SPEC 99 PRO. Η οθόνη CRT 2 θα δείξει την τροχιά εκτόξευσης.

T-19:00:00. Στο πάνελ O6 βάλτε τους διακόπτες GPC POWER στο ON και μετά γράψτε στο keypad C2 SPEC 99 PRO πάλι. Μετά γράψτε OPS 101 PRO και μετά πάλι SPEC 99 PRO. Αυτό προετοιμάζει τους υπολογιστές σας για εκτόξευση.

T-16:00:00. Στο πάνελ R2 βάλτε τους 6 διακόπτες MPS He ISOL A,B στο OPEN.

T-09:00:00. Στο πάνελ C2 βάλτε το διακόπτη EVENT TIMER στο START. Αρχίζει η αντίστροφη μέτρηση...

T-08:00:00. Στο πάνελ R1, τώρα, όπου βάζουμε τους 3 διακόπτες AC BUS SNSR στο OFF και μετά από πέντε δευτερόλεπτα στο MONITOR.

T-06:00:00. Στο πάνελ R2 βάλτε τους τρεις BOILER N2 SUPPLY και τους τρεις BOILER PWR στο ON. Βάλτε τους 3 διακόπτες BOILER CNTLR/HTR στο A και τους 3 διακόπτες APU FUEL TK VLV στο CLOSE. Ελέγξτε αν οι δύο APU FUEL PUMP/VLV COOL διακόπτες είναι στο OFF. Αν δεν είναι, βάλτε τους.

Βάλτε τους τρεις διακόπτες APU CNTRL PWR στο ON, τους τρεις HYD CIRC PUMP στο GPC, τους τρεις APU AUTO SHUT DOWN στο ENA και τους τρεις APU SPEED SEL στο NORM. Τέλος, βάλτε τους τρεις διακόπτες APU CONTROL στο OFF και τους τρεις HYD MAIN PUMP PRESS στο LOW.

T-05:00:00. Στο R2 βάλτε τους διακόπτες APU FUEL TK VLV στο OPEN και τον No.1 APU OPERATE στο START/RUN. Επίσης τον No.1 HYD MAIN PUMP PRESS 1 στο NORM. Τέλος στο R2 πάλι βάλτε όλους τους HYD CIRC PUMP στο OFF.

Από εδώ και μέχρι την αρχή της εκτόξευσης, τα πάντα γίνονται αυτόματα, εκτός αν υπάρξει κάποια βλάβη, οπότε το κέντρο θα σας ειδοποιήσει. Τα μηνύματα από το κέντρο τα βλέπετε με το F7. Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές του Shuttle θα σας μεταφέρουν ασφαλώς μέχρι την ώρα που θα χρειαστούν οι χειρισμοί σας για είσοδο σε χαμηλή τροχιά. Στο μεταξύ διάστημα θα γίνει αυτόματα η αποχώρηση της μεγάλης δεξαμενής καυσίμων (SRB).

Σε περίπτωση που δεν γίνει, τότε στο C2 υπάρχει ο διακόπτης SRB. Πατήστε τον την ώρα T+02:00:07. Μετά θα γίνει η αποχώρηση της κύριας μηχανής (ET). Στην περίπτωση που η αποχώρηση δεν γίνει επιτυχώς, πηγαίνετε στο πάνελ C3. Εκεί υπάρχει ο διακόπτης ET SEPARATION. Βάλτε τον στο ON και μετά πατήστε το SEP κουμπάκι. Η αποχώρηση θα γίνει την T+08:54:00.

ΕΙΣΟΔΟΣ ΣΕ ΤΡΟΧΙΑ

T+10:39:00. Κάντε τον εξής έλεγχο: Αν οι διακόπτες στα πάνελ F6/F8, ADI ATT είναι στο INTRL ή όχι, και αν δεν είναι βάλτε τους. Μετά στο πάνελ C3 βάλτε το διακόπτη DAP στο AUTO. Τέλος γράψτε στο keypad ITEM 27 EXEC.

T+12:30:00. Πάμε στο R2 όπου υπάρχει αρκετή δουλειά να γίνει. Βάζουμε τους τρεις APU AUTO SHUT DN στο ENA, τους τρεις BOILER CNTLR, APU CNTLR/PWR, APU OPERATE στο OFF. Στο τέλος γράψτε OPS 105 PRO στο keypad. Υστερα, παραμένοντας στο R2 βάζουμε το διακόπτη ET UMBILICAL DOOR στο GPC/MAN, τον L&R DOOR στο CLOSE και τον L&R DOOR LATCH στο LATCH. Τέλος, βάζουμε τον CENTERLINE LATCH στο STOW.

T+45:58:00. Πάμε στο C3. Βάλτε τους δύο OMS ENG διακόπτες στο ARM/PRESS. Μετά από ένα λεπτό γράψτε OPS 106 PRO στο keypad. Είστε σε τροχιά.

LANDING SEQUENCE (DE-ORBIT)

Υποθέτοντας ότι τελειώσατε την προγραμματισμένη σας αποστολή, είναι ώρα να γυρίσετε σπιτάκι σας.

L-02:00:00:00. Σε περίπτωση που δεν γίνει αυτόματα, γράψτε OPS 301 PRO στο keypad.

L-01:40:00:00. Κάντε τον εξής έλεγχο: Αν οι διακόπτες στο πάνελ O8 L/R He PRESS/VAPOR ISOL είναι CLOSED. Αν δεν είναι, κλείστε τους εσείς. Αν δεν έχει γίνει αυτόματα, κάντε OPEN τους 8 διακόπτες TANK ISOL και τους 4 CROSSFEED CLOSED. Μετά και ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ με αυτή τη σειρά κάντε τα εξής. Πηγαίνετε στο πάνελ O7. Βάλτε τους He PRESS διακόπτες στο OPEN, εκτός και αν είναι ήδη έτσι από το κέντρο. Βάλτε τους 6 διακόπτες TANK ISOL και τον LEFT/RIGHT CROSSFEED στο GPC. Στο τέλος βάλτε τον MASTER RCS CROSSFEED στο OFF.

L-01:21:00:00. Γράψτε στο keypad OPS 302 PRO.

L-01:15:00:00. Πάμε στα πάνελ F6/F8. Βάζουμε τους διακόπτες FLT CNTLR POWER SWITCH στο ON. Βάλτε τους ADI ATT στο INTRL, τους ADI ERROR στο MED και τον ADI RATE στο MED. Βέβαια, είναι λιγάκι δύσκολο, γι' αυτό πρώτα σώστε το παιχνίδι. Με το joystick πρέπει να πάτε σε θέση εισαγωγής στην ατμόσφαιρα. Αυτό γίνεται επιτυχώς, συγκρίνοντας την προκαθορισμένη συμπεριφορά του σκάφους σας με αυτή που έχετε, μέσω του τεχνητού ορίζοντα.

L-01:03:00:00. Στο πάνελ R2 βάλτε τον #1 APU FUEL TK VLV στο OPEN και τον #1 APU OPERATE στο start/run.

L-01:00:15:00. Γράψτε EXEC στο keypad.

L-00:54:00:00. Εδώ πρέπει να βρίσκεστε 17.100 μίλια μακριά από τη γη.

L-00:52:00:00. Γράψτε OPS 303 PRO, ITEM 24, ITEM 25, ITEM 26. Μετά κοιτάξτε το CRT 1 και κάντε τις μανούβρες που πρέπει ακολουθώντας την εικόνα.

L-00:41:00:00. Γράψτε ITEM 39 EXEC.

L-00:40:00:00. Γράψτε ITEM 36 EXEC, ITEM 37 EXEC, ITEM 38 EXEC. L-00:36:00:00. Γράψτε ITEM 40 EXEC.

L-00:35:00:00. Γράψτε OPS 304 PRO.

PLAY THE GAME

RE-ENTRY (Επανείσοδος)

L-00:30:00:00. Στο πάνελ F2 βάλτε το BODY FLP στο AUTO.

L-00:20:00:00. Εδώ πληροφοριακά βρίσκεστε στα 230.000 πόδια με ταχύτητα 15.000 mph.

L-00:16:00:00. Στα πάνελ F6&F8 βάλτε το διακόπτη ADI RATE στο HI και το ROLL/YAW στο CSS. Μετά χρησιμοποιείτε το joystick ή τα βελάκια για μανούβρα. Κάντε λοιπόν μία S στροφή.

L-00:12:00:00. Κάντε άλλη μία S στροφή στην αντίθετη διεύθυνση από την πρώτη.

L-00:10:00:00. Βάλτε το φρένο στο 100% (πλήκτρα =,-,\).

L-00:07:00:00. Κάντε το 3ο S turn και πάλι αντίθετα με το δεύτερο.

L-00:06:00:00. Βάλτε το φρένο στο 65%. Μετά πάμε στο C3 και βάζουμε το AIR DATA PROBE στο DEPLOY. Πρέπει να είστε στα 90.000 ft και με ταχύτητα 3.3 Mach.

L-00:05:30:00. Κάντε την 4η S στροφή στα 83.000 ft και με ταχύτητα Mach 2.3.

L-00:02:00:00. Πρέπει να είστε περίπου στα 13.000 ft με ταχύτητα 420 mph.

LANDING

L-00:00:30:00. Γράψτε OPS 305 PRO στο keypad.

L-00:00:17:00. Πάμε στο F6 και πατάμε το διακόπτη που κατεβάζει τις ρόδες.

ΠΡΟΣΟΧΗ: Αυτό πρέπει να γίνει με ταχύτητα μικρότερη από 340 mph.

L-00:00:00:00. Ταχύτητα 215 mph. Επιτέλους Γη!!!

L+00:00:02:00. Κάντε τα εξής: Στο R2 βάλτε τους διακόπτες APU AUTO SHUT DN στο ENA.

L+00:00:04:00. Τελικές ενέργειες:

Πάνελ	Διακόπτης	Θέση διακόπτη
C3	OMS ENG	OFF
O7	MANIFOLD ISOLx10	OPEN
	TANK ISOLx6	OPEN
	He PRESSx4	CLOSED
	CROSSFEEDx4	CLOSED
O6	He PRESS/VAP ISOLx4	OPEN
	CROSSFEEDx4	CLOSED
	MANIFOLD ISOLx5	OPEN
	TANK ISOLx2	OPEN

Στο τέλος, γράψτε στο Computer Keyboard OPS 901 PRO. ΑΜΗΝ! ΑΥΤΟ ΗΤΑΝ! Ελπίζω να σας βοηθήσουν αυτά τα ...ολίγα να κάνετε επιτυχημένα ταξίδια στο διάστημα. Κυριολεκτικά πάντως, για να διαβάζετε αυτές τις γραμμές πατήθηκαν συνολικά 120 διακόπτες! Αυτά λοιπόν και τα λέμε στο επόμενο PIXEL.

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

Να 'μαστε πάλι μαζί αγαπητοί gamers. Υποθέτω από τα γράμματά σας ότι εργαστήκατε αρκετά στις διακοπές σας, αν και πάλι οι κάτοχοι των 8μπιτων έκαναν "κοιλιά". Δεν μου λέτε κύριοι 8bit users; Τόσο πολύ γαλοπούλα φάγατε και δεν μπορείτε να πάτε από την τραπεζαρία στο computer να βρείτε κανένα tip; Τον επόμενο μήνα περιμένω πιο πολλά για CBM και CPC, εντάξει; Ολο δικαιολογίες είστε... Τη μία το καλοκαίρι, την άλλη τα Χριστούγεννα, την άλλη το Πάσχα. Ολο για αργίες μου λέτε! Λοιπόν περισσότερη δουλειά από τον άλλο μήνα, αλλιώς και εγώ... θα... φύγω! (Σνιφ, κλαψ).

E-SWAT
(AMIGA)

Απλά παγώστε το καταπληκτικό αυτό παιχνίδι και πληκτρολογήστε με κεφαλαία και με τα κενά τα εξής: JUSTIFIED ANCIENTS OF MUMU. Τώρα ξεπαγώστε το παιχνίδι και θα έχετε άπειρα credits, μέχρι φυσικά να κερδίσετε.

FORGOTTEN WORLDS
(AMIGA)

Το παιχνίδι αυτό θα παραμείνει δύσκολο, εκτός κι αν πληκτρολογήσετε ARC και πατήσετε N για να περάσετε πίστα ή S για να πάτε στο μαγαζί την ώρα που παίζετε.

GREMLINS 2
(AMIGA, ATARI ST)

Στον πίνακα των high scores γράψτε, αντί για οτιδήποτε άλλο, SINATRA. Τώρα πού κολλάει αυτό εγώ δεν ξέρω, αλλά θα σας δώσει άπειρους Billys.

NITRO
(AMIGA, ATARI ST)

Αν στην αρχή γράψετε το όνομά σας MAJ, θα έχετε άπειρη βενζίνη, άπειρα βλήματα, άπειρους πυραύλους και, φυσικά, άπειρα ...χρήματα! Από το φίλο μας Νίκο Παπαδήμα, από τη Δράμα

TEST DRIVE 2
(AMIGA)

Παλιό παιχνίδι αλλά πολύ έξυπνο tip! Εσείς τι θα γράφατε, αν θέλατε βενζίνη επειγόντως; Μα φυσικά ...GAS. Αυτόματα θα μεταφερθείτε στο πλησιέστερο βενζινάδικο.

PRINCE OF PERSIA
(IBM PC!!!)

Καλωσορίζουμε ένα από τα λίγα τιπάκια που μας έρχονται για IBM και IBM Compatibles!

CTRL+L για αλλαγή επιπέδου.

CTRL+W για να πέφτετε απαλά.

\+ αναπληρώνετε το χαμένο χρόνο σας.

CTRL+K σκοτώνετε όλους τους αντιπάλους σας εκτός από το σκελετό στην τρίτη πίστα

SWORD OF ARAGON
(IBM PC)

Το προτιμότερο μέρος για να χτυπήσετε είναι η XAFULTA. Σας δίνει 84.000 για πλήρη καταστροφή της. Πρώτα όμως πρέπει να έχετε μάγο με Pyro ή καλά εξοπλισμένο Bowman. Φυσικά, πρέπει να έχετε πολλά λεφτά. Και τα δύο προηγούμενα τιπάκια είναι από το φίλο της στήλης, Γιώργο Γκόη.

GEMINI WING
(AMSTRAD CPC)

Ορίστε οι κωδικοί για τα επίπεδα από 2 έως 8:

2 THESTAR
3 EXEPLANT
4 WHATWALL
5 GOODNITE
6 SKULLDOG
7 BIGMOUTH
8 CREEPISH

SOLDIER OF LIGHT
(AMSTRAD CPC)

Στο τέλος κάθε πλανήτη πρέπει να οδηγήσετε ένα διαστημόπλοιο για να φτάσετε στον επόμενο. Για να μην χάσετε, πρέπει να πάτε τέρμα επάνω στην οθόνη και στη μέση ή κάτω τέρμα στην οθόνη και μετά λίγο μπροστά. Από το TC CLUB.

MANCHESTER UNITED EUROPE
(AMIGA, ATARI ST)

Αν δείτε ότι χάνετε το παιχνίδι, πατήστε το κουμπί επιλογής παιχνιδιού δύο παικτών. Τότε η άμυνα της αντίπαλης ομάδας θα παγώσει, γιατί κανείς δεν θα τους ελέγχει.

FANTASY WORLD DIZZY
(AMSTRAD CPC)

Στην οθόνη των τίτλων πατήστε D,Y,L,A,N και space. Αν, τώρα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήσετε Q, τότε το αβγουλάκι σας θα εξαφανιστεί. Επανέρχεται, όμως, πατώντας το space. Μπορείτε επίσης να τινάζεστε ανάμεσα στις οθόνες, πατώντας τα πλήκτρα Z,X,K,M. Και τα δύο τιπάκια από το Νίκο Δουζινά.

IVANHOE
(ATARI ST)

Παγώστε το παιχνίδι και μετά γράψτε ZOBINETTE και πατήστε RETURN. Ξεπαγώστε το παιχνίδι και με το N θα περνάτε επίπεδο, με το delete θα σκοτώνετε τους πάντες στην οθόνη, με το ";" θα πηγαίνετε στα extra επίπεδα και με το Ctrl θα σβήνετε το μεγάλο τύπο στις bonus screens.

VIGILANTE
(AMIGA)

Πηγαίνετε στην οθόνη των high scores και γράψτε GREEN CRYSTAL. Αυτό ενεργοποιεί το cheat mode. Με το F1 θα αυξάνετε τις ζωές σας και με το F8 θα περνάτε πίστες.

LOTUS III
(AMIGA)

Και τώρα θα σας κουφάνω! Εκεί όπου δίνετε τον κωδικό, γράψτε CU AMIGA. Τότε θα βγείτε σε ένα shoot 'em up παιχνίδι. Από το φίλο μας, Νίκο Τσιώνη.

ROBOCOD
(AMIGA, ATARI ST)

Καθώς παίζετε, γράψτε LITTLE MERMAID. Και τώρα μπορείτε να κάνετε τα εξής:

Πλήκτρο	Λειτουργία
RETURN	Γίνεστε άτρωτοι.
P	Αποκτάτε αεροπλάνο.
C	Αποκτάτε αυτοκίνητο.
B	Αποκτάτε ...μπανιέρα!!!
F	Αποκτάτε φτερά.
X	Πηγαίνετε στο τέλος της πίστας.
G	Πηγαίνετε στην αρχή της πίστας.
M	Διαλέγετε πίστα.

ART STUDIO

(AMSTRAD CPC)

Μερικές ευκολίες που βρήκε ο φίλος μας Δημήτρης Σκραπαρλής από την Καστοριά: Για να βλέπετε τις εικόνες του Art studio από την Basic, γράψτε τα εξής:

LOAD "Filename.scr",&C000

Για να δεις και τα χρώματα με τα οποία έφτιαξες την εικόνα, γράφεις το εξής listing:

```
10 x=HIMEM
20 MEMORY x-13
30 LOAD"FILENAME.PAL",
   x-12
40 MODE PEEK(x-12)
50 FOR a=0 TO 3
60 INK a,PEEK(x-3),
   PEEK(x-2)
70 SPEED INK 6*PEEK
   (x-1)+1,6*PEEK(x)+1
80 MEMORY a
90 NEXT I
100 LOAD
   "FILENAME.SCR",&C000
```

HYBRIS

(ATARI ST)

Πληκτρολογήστε COMMANDER οποιαδήποτε στιγμή και το FIRE για να ενεργοποιήσετε το cheat mode. Πατήστε F10 για να κάνετε το σκάφος σας αόρατο, F9 για να περάσετε επίπεδο, F2 ως F6 για διαφορετικά επίπεδα και F10 πάλι για να βγάλετε το cheat mode.

LOTUS II

(AMIGA)

Στον κωδικό δώστε DUX. Θα βγείτε σε ένα υποπαιχνίδι!

TITUS THE FOX

(ATARI ST)

Να οι κωδικοί για τις 14 πίστες του παιχνιδιού.

Πίστα	Κωδικός
1	2625
2	8455
3	2974
4	4916
5	1933
6	0738
7	2237
8	5648
9	????
10	8612
11	4187
12	1350
13	????
14	5052

Τα τρία προηγούμενα τιπάκια από το φίλο μας Κωσταντινιάδη Μανώλη από τον Πειραιά.

ARCANOID

(IBM & COMPATIBLES)

Στον πίνακα των high scores δώστε PBRAIN

ARCANOID II

(ATARI ST)

Στην εισαγωγική οθόνη κρατήστε πατημένο το caps lock και γράψτε DALEY88. Αυτό σας επιτρέπει να επιστρέψετε στο επίπεδο που είχατε χάσει.

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 9 - ΤΗΛ.: 3633357 - 3640243

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS	
AMIGA 500	21.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
AMIGA 500 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	36.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 17.800
AMIGA 600	25.000 & 8 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 13.000
AMIGA 600 + ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084S	34.000 & 9 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20.700
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 S ΕΓΧΡΩΜΗ	21.000 & 6 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 11.000
ATARI 520 STE	127.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
ATARI 1040 STE	135.000 ΜΕΧΡΙ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AT-286	
FUJITECH 80286/16 SD VGA COLOR	200.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 3286 1D VGA MONO 1MB RAM 40MB HD	225.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 80286 1D VGA MONO 1MB RAM 40MB HD	204.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80286 1D 40MB HD VGA MONO	209.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AT-386 SX	
IKAROS 80386SX 2MB 1D 14" VGA MONO 40MB HD	245.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 3386SX 1MB 1D 40MB HD VGA COLOR	300.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA MONO	265.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386SX/33 2MB RAM 1D 40MB HD VGA COLOR	335.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 80386SX 1MB RAM 40MB HD VGA MONO	280.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386SX/33/2MB 40MB HD	235.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER EURO SX 40MB HD VGA MONO	240.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386SX/33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	272.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
80386	
IKAROS 80386 40MHz 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	295.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80386 40MHz 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	325.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 386N 2MB RAM 40MB HC VGA MONO	500.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FUJITECH 386/40/2MB/40MB HD	275.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80386 4MB RAM 40MB HD VGA MONO	350.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
80486	
IKAROS 80486/33/4 MB/256 KB C.M. 40 MB HD VGA MONO	430.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
DFI 80486/33/4MB/256 KB C.M. 40 MB HD VGA MONO	477.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 80486/F/80 MB HD VGA MONO	555.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
LAPTOP - NOTEBOOK	
PACIFIC 386SX/25/2MB/60MB	480.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
TULIP 386SX/25/2MB/60MB HD	480.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 80386SX VGA 2MB RAM 40MB HD NOTEBOOK	420.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
QUEST 386/33/4MB 105 MB HD	720.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
COMPAQ CONTURA 386SX/20/2MB/40MB	450.000 ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ	
STAR LC-20	16.000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 10.000
HYUNDAI PINOVIA	17.000 & 5 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 8.000
PANASONIC KX 1170	66.000 ΣΕ 6 ΔΟΣΕΙΣ
STAR LASER 4	345.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
ΟΛΑ ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΤΗΣ STAR	ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ
CITIZEN SWIFT 9	CALL
CITIZEN SWIFT 24	CALL
HEWLLET PACKARD LASER PRINTER	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
FAX	
PANASONIC KX-F50	180.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
SIEMENS HF-2302	175.000 ΣΕ 8 ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER SPF101	140.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 6000 AT	180.000 ΣΕ 7 ΔΟΣΕΙΣ
PLOTTERS	
HEWLETT PACKARD	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ
SUMMAGRAFICS	ΣΕ 9 ΔΟΣΕΙΣ

ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ

Leader

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ
ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΜΑΣ ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ

ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΗΣ COMPUTER LOGIC & TECHNOSOFT ΜΕΧΡΙ 7 ΔΟΣΕΙΣ

UPGRADE ΑΠΟ PC ΣΕ 286/386SX/386 ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

On line

Ο καιρός περνάει γρήγορα! Τα Χριστούγεννα πέρασαν και η CompuLink μπαίνει αισίως στο δέκατο μήνα λειτουργίας της. Οι γιορτές έδωσαν την ευκαιρία στους φίλους της βάσης να ασχοληθούν συστηματικότερα με αυτή. Αμεσο αποτέλεσμα των γιορτών ήταν να δημιουργηθούν πολλές νέες διασκέψεις με ενδιαφέροντα θέματα, ενώ παλιότερες που είχαν αδρανήσει να ξαναζωντανέψουν.

Πάντως και αυτό το μήνα η διάσκεψη με τα περισσότερα μηνύματα ήταν η Air Warrior. Σε αυτό σίγουρα συνέβαλε και ο διαγωνισμός που είχε προκηρυχτεί μέχρι τις 31 Δεκεμβρίου 1992, με αντικείμενο το φανταστικό αυτό παιχνίδι. Στο διαγωνισμό συμμετείχαν όλοι οι φανατικοί οπαδοί του παιχνιδιού, αλλά και πολλοί νεότεροι φίλοι (νεότεροι όχι σε χρόνια αλλά σε πείρα). Ολοι είχαν έναν και μόνο στόχο: Να κάνουν τις περισσότερες καταρρίψεις, ώστε να κερδίσουν τα 40.000 units ή ένα modem 9.600 baud. Δεν νομίζω ότι ήταν άσχημο κίνητρο για να παίξουν Air Warrior, και μάλιστα σε μια περίοδο διακοπών για τους περισσότερους. Τη στιγμή που γραφόταν το άρθρο αυτό, ο διαγωνισμός δεν είχε λήξει. Ετσι μέχρι στιγμής προηγείται η χώρα Β, ενώ την ακολουθεί με πολύ μικρή διαφορά η Α. Περισσότερες όμως λεπτομέρειες και πλήρη στοιχεία γύρω από το διαγωνισμό Air Warrior θα βρείτε στην ομώνυμη στήλη.

Ας επιστρέψουμε όμως στις διασκέψεις και ας δούμε τις εξελίξεις που σημειώθηκαν. Ας ξεκινήσουμε με την πολύ καλή προσπάθεια του Goofy (Κώστας Πολύζος) που δημιούργησε μια εξαιρετική διάσκεψη. Το κεντρικό θέμα της διάσκεψης είναι τα παιχνίδια adventures, η δεύτερη μεγάλη αγάπη του Goofy. Η πρώτη, όπως ίσως θα ξέρετε, είναι το Air Warrior. Στη διάσκεψη αυτή υπάρχουν πολλά ενδιαφέροντα θέματα. Πρέπει να πούμε ότι η διάσκεψη είναι ανοικτή σε όλους τους συνδρομητές της CompuLink.

Το πρώτο θέμα, το οποίο ονομάζεται Reviews, ασχολείται με παρουσιάσεις νέων παιχνιδιών και κριτικές πάνω σε αυτά. Και όχι μόνο! Στο ίδιο θέμα μπορείτε να βρείτε πολλά playable demos από καινούριες κυκλοφορίες. Ετσι, πέρα από το κείμενο, μπορείτε να έχετε και κάτι πιο "χειροπιαστό" από το παιχνίδι.

Το επόμενο θέμα της διάσκεψης είναι οι Opinions. Σε αυτό τα μέλη της διάσκεψης μπορούν να γράφουν τα μηνύματά τους με παρατηρήσεις και σχόλια γύρω από κάποιο adventure και πολλά άλλα, όπως κάποιες ατέλειες ή bugs που πιθανόν να ανακαλύψουν σε αυτό.

Το επόμενο θέμα είναι ίσως το πιο ενδιαφέρον! Ασχολείται με τα Hints! Οπως καταλαβαίνετε, πρόκειται για ένα θέμα τύπου Adventure S.O.S. Σε αυτό το θέμα μπορούν τα μέλη της διάσκεψης να ζητήσουν τη βοήθεια των άλλων Adventurάδων, αφήνοντας ένα μήνυμα, ή να βρουν κάποιο πολυπόθη-

```
adventure/reviews #4, από goofy, 872 χαρακ., Τρι 01/12/92 09:53:44 μμ
Υπάρχουν σχόλια σε αυτό το μήνυμα.

TITLE: NEA
Εχουμε πολλες υποσχεσεις σχετικα με νεες κυκλοφοριες στον χωρο
μας...
Κατ'αρχας η sierra εχει στον καταλογο τα king's quest VI "heir today
 gone tomorrow" ,space quest V" the next mutation" ,eco quest II
"lost secret of the rainforest", Island of dr Brain η συνεχεια του
castle of dr Brain! Επισης απο τα παλια της, ξαναβγαζει με 256
χρωματα τα police quest I kai heroe's quest I
Η Microprose μια πολυ καλη εταιρια στον χωρο των simulators κανει μια
εντυπωσιακη εισαγωγη στον χωρο των adventures με το πολυ καλο
"Rex nebular and the cosmic gender bender" ενα διασκεδαστικο science
fiction adventure με πολλα στοιχεια απο....Larry!
Η access γνωστη απο τα countdown και martian memorandum επανερχεται
με το Amazon μια περιπετεια στα βαθη της ζουγλας του Αμαζονιου.
Αυτα μεχρι στιγμης...οπωσδηποτε θα τους ριξουμε μια ματια οταν
κυκλοφορησουν ...erm...επισημα!

Read:
CTALK | DCD CTS | No Log | 2400N MNP5 | ANSI | | 02:56 1
```

το hint. Στο ίδιο θέμα υπάρχουν κάποια files για Downloading. Μαντέψατε τι είναι; Φυσικά και σκεφτήκατε σωστά! Είναι ολοκληρωμένες λύσεις πολλών adventures και μάλιστα αρκετών τελευταίων. Ανάμεσά τους, η λύση του Dark Seed και του Indiana Jones and the fate of Atlantis. Ακόμα υπάρχουν μερικοί χάρτες από παιχνίδια.

Το τελευταίο θέμα ονομάζεται Nelson;! Μάλιστα, Nelson. Ο χρήστης Nelson (Κώστας Νέλλας) ζήτησε από το συντονιστή της διάσκεψης Goofy να του δημιουργήσει ένα θέμα το οποίο θα το χειρίζεται αποκλειστικά εκείνος και, όπως είναι φυσικό, θα ασχολείται και αυτό με τα adventures! Το κεντρικό μήνυμα της διάσκεψης (χωρίς να είναι γραμμένο πουθενά, αλλά προκύπτει άμεσα) είναι: Adventurάδες όλου του κόσμου ενωθείτε! Είναι μια πολύ καλή προσπάθεια και αξίζει συγχαρητήρια.

Univer_Club.

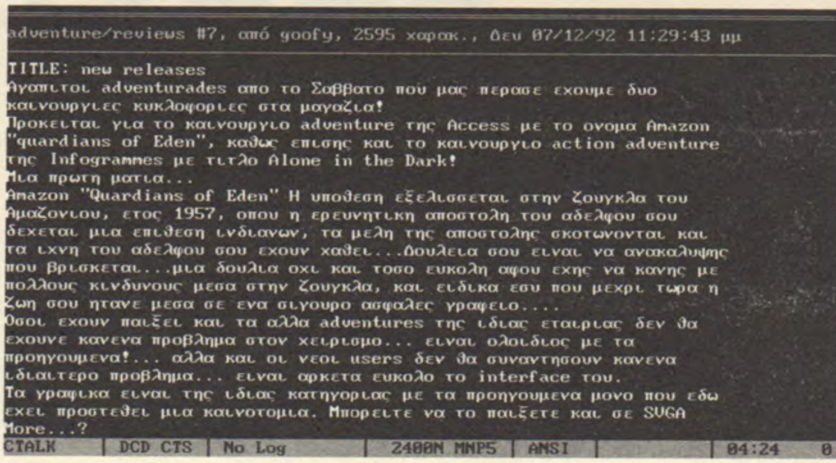
Μία επίσης καλή προσπάθεια έχει κάνει και ο Gs (Γιώργος Σαραντίδης) με τη διάσκεψη Univer_Club. Στη διάσκεψη αυτήν μπορούν να συζητηθούν (θεωρητικά) τα ΠΑΝΤΑ. Μια και αυτό θα την έκανε αρκετά αόριστη, ο συντονιστής της θεώρησε σωστό να δημιουργήσει κάποια θέματα γύρω από τα αεροπλάνα (air_club), τη μάστιγα των ναρκωτικών (drugs) και την αρρώστια του αιώνα, το AIDS. Βέβαια, στην πορεία είναι πολύ πιθανό να προστεθούν και νέα θέματα, αφού το θέμα της διάσκεψης επιτρέπει μια τέτοια εξέλιξη.

ALTEC ABEE

Η εταιρία ALTEC ABEE έχει φτιάξει και αυτή μια διάσκεψη με στόχο την καλύτερη εξυπηρέτηση των πελατών της μέσω της CompuLink. Η διάσκεψη είναι κλειστή και θα πρέπει να αφήσετε κάποιο μήνυμα προς το χρήστη <altec>, για να σας επιτραπεί η είσοδος. Στη διάσκεψη υπάρχουν δύο θέματα: οι πωλήσεις (sales) και το service. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο χρήστη altec. Στα σκαριά βρίσκονται ακόμα αρκετές διασκέψεις και ελπίζουμε μέχρι τον επόμενο μήνα να έχουν αποκτήσει μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα, ώστε να μπορέσουμε να σας τις παρουσιάσουμε. Αυτή τη στιγμή ετοιμάζονται οι διασκέψεις Hardware από τον Front (Δημήτρης Λεβεντίδης>, Amiga_Source από τον James ( ) και Neonazism από τον God (Δημήτρης Μαυρέλος). Σε αυτές τις διασκέψεις δεν υπάρχουν ακόμα κάποια εναρκτήρια μηνύματα, ώστε να καθορίζουν με σαφήνεια το θέμα και τους στόχους τους. Σε αναμονή, λοιπόν, μέχρι τον επόμενο μήνα. Τέλος, να σας πούμε ότι έχει προκηρυχτεί ένας ακόμα διαγωνισμός στην CompuLink. Οποιος φτιάξει το καλύτερο εισαγωγικό λογότυπο της CompuLink (με ANSI γραφικά), θα αμειφθεί με... units. Για να δούμε ποια ταλέντα θα ξεπηδήσουν από το διαγωνισμό αυτό;

Θα τα ξαναπούμε τον ερχόμενο μήνα με περισσότερα νέα από το χώρο των BBS.

Φιλικά,
Saint και Cocos


adventure/reviews #7, από goofy, 2595 χαρακ., Δευ 07/12/92 11:29:43 μμ

TITLE: new releases
Αγαπιτοι adventurades απο το Σαββατο πού μας περασε εχουμε δυο
καινουργιες κυκλοφοριες στα μαγαζια!
Προκειται για το καινουργιο adventure της Access με το ονομα Amazon
"quardians of Eden", καθως επισης και το καινουργιο action adventure
της Infogrammes με τιτλο Alone in the Dark!
Μια πρωτη ματια...
Amazon "Quardians of Eden" Η υποθεση εξελισσεται στην ζουγκλα του
Αμαζονιου, ετος 1957, οπου η ερευνητικη αποστολη του αδελφου σου
δεχεται μια επιθεση ινδιανων, τα μελη της αποστολης σκοτωνονται και
τα ιχνη του αδελφου σου εχουν χαθει...Δουλεια σου ειναι να ανακαλυψης
που βρισκεται...μια δουλια οχι και τοσο ευκολη αφου εχης να κανης με
πολλους κινδυνους μεσα στην ζουγκλα, και ειδικα εσυ που μεχρι τωρα η
ζωη σου ητανε μεσα σε ενα σιγουρο ασφαλες γραφειο....
Οσοι εχουν παιξει και τα αλλα adventures της ιδιας εταιριας δεν θα
εχουνε κανενα προβλημα στον χειρισμο... ειναι ολοιδιος με τα
προηγουμενα!... αλλα και οι νεοι users δεν θα συναντησουν κανενα
ιδιαιτερο προβλημα... ειναι αρκετα ευκολο το interface του.
Τα γραφικα ειναι της ιδιας κατηγοριας με τα προηγουμενα μονο που εδω
εχει προστεθει μια καινοτομια. Μπορειτε να το παιξετε και σε SVGA
More...?
CTALK | DCD CTS | No Log | 2400N MNP5 | ANSI | | 04:24 0

ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΗΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΒΟΡΕΙΑΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΠΡΟΣ: CompuLink,
Λ. Συγγρού 44,
117 42 Αθήνα

Ναι, κατοικώ στην περιοχή Θεσσαλονίκης και ενδιαφέρομαι να συνδεθώ στον κόμβο της CompuLink που θα δημιουργηθεί εδώ, ώστε να έχω on-line πρόσβαση στις υπηρεσίες της.

Ονομα:..

Επώνυμο:..

Επάγγελμα:..

Διεύθυνση:..Τ.Κ.:....................

Τηλέφωνο:..

Διαθέτω υπολογιστή: IBM ☐ Amiga ☐
Macintosh ☐ Atari ☐

ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ MIDI

Πέρυσι, δηλαδή τον προηγούμενο μήνα, αναφέραμε μια κατηγορία μηνυμάτων της "γλώσσας του MIDI", τα μηνύματα μουσικών γεγονότων, που είναι MIDI μηνύματα τα οποία περιγράφουν μουσικά γεγονότα (νότες, αλλαγές ήχων, μεταβολές τονικού ύψους κλπ.), και καθορίζουν ποιες "φωνές" του κάθε οργάνου θα παίξουν, και ποιες νότες. Ας τα δούμε πιο αναλυτικά:

Μάθημα έκτο.

Γράφει ο Κώστας Στρατουδάκης

MIDI *class*

ΜΗΝΥΜΑΤΑ "NOTE ON" Η ΜΗΝΥΜΑ ΕΝΑΡΞΕΩΣ ΝΟΤΑΣ.

Τα μηνύματα αυτά παράγονται και μεταδίδονται κάθε φορά που πατάμε ένα πλήκτρο του κλαβιέ στο όργανο πομπό. Περιλαμβάνουν ένα command byte, δηλαδή την "ταυτότητά" τους και δύο data bytes. Το πρώτο data byte, δηλαδή το πρώτο από τα δύο νούμερα που ακολουθούν τον αριθμό εντολής, λέει στα όργανα-δέκτες (slaves) να παίξουν μια ορισμένη νότα, αντιστοιχίζοντάς την με ένα νούμερο από το 0 ως το 127. Το νούμερο 60 αντιπροσωπεύει το μεσαίο ντο του πιάνου, με τα άλλα νούμερα να αντιπροσωπεύουν χαμηλότερες ή ψηλότερες νότες. Το δεύτερο data byte αντιπροσωπεύει την ένταση με την οποία θα πρέπει να παιχτεί αυτή η νότα (πάλι από το 0 ως το 127, με το 0 να αντιστοιχεί στη μηδενική ένταση και το 127 στη μέγιστη δυνατή, ανάλογα φυσικά με τη ρύθμιση του volume των οργάνων-δεκτών). Ουσιαστικά, το δεύτερο αυτό byte, αντιπροσωπεύει το velocity, δηλαδή τη δύναμη με την οποία πατήσαμε το πλήκτρο του κλαβιέ, όπως μετριέται από ειδικό αισθητήρα που διαθέτουν τα περισσότερα όργανα.

ΜΗΝΥΜΑΤΑ "NOTE OFF" Η ΜΗΝΥΜΑ ΠΑΥΣΕΩΣ ΝΟΤΑΣ.

Τα μηνύματα αυτά παράγονται όταν απελευθερώνουμε ένα πλήκτρο ακόμη δίνουν εντολή στα όργανα-δέκτες να σταματήσουν την εκτέλεση μιας νότας. Αποτελούνται από το command byte και συνήθως ένα data byte. Ουσιαστικά, αναγκάζουν κάποιον από του ταλαντωτές των οργάνων δεκτών που είχε επιφορτιστεί με την παραγωγή μιας ταλάντωσης, και με συχνότητα που αντιπροσωπεύει τη συγκεκριμένη νότα (ας μην ξεχνάμε ότι κάθε νότα αντιστοιχεί και σε μια συγκεκριμένη συχνότητα ταλάντωσης), να τη σταματήσει. Ετσι όταν αφήνουμε ένα πλήκτρο ο ήχος της νότας αυτής σταματά. Μερικά όργανα στέλνουν και ένα δεύτερο data byte που περιγράφει την ταχύτητα με την οποία απελευθερώθηκε ένα πλήκτρο.

ΜΗΝΥΜΑΤΑ "AFTERTOUCH" Η ΜΗΝΥΜΑ ΠΙΕΣΗΣ ΝΟΤΑΣ ΚΛΑΒΙΕ.

Τα μηνύματα αυτά παράγονται όταν αλλάζουμε την πίεση σε ένα πλήκτρο, ενώ αυτό είναι πατημένο (Aftertouch). Με αυτόν τον τρόπο μπορούμε να επηρεάσουμε μια σειρά από παραμέτρους στα όργανα-δέκτες ανάλογα με το πώς έχει προγραμματιστεί ο ήχος τους. Μπορούμε να πετυχαίνουμε αυξομειώσεις έντασης, φιλτραρίσματος, αλλαγής τονικού ύψους κλπ., για κάθε πλήκτρο (άρα και νότα) ξεχωριστά πιέζοντας περισσότερο ή λιγότερο το κλαβιέ, ενώ κρατάμε τα πλήκτρα πατημένα. Και εδώ οι αξίες κυμαίνονται από 0 έως 127. Πρέπει να σημειωθεί ότι μόνο ένα μέρος από τα όργανα του εμπορίου αναγνωρίζουν πολυφωνικό Aftertouch. Τα υπόλοιπα απλά αγνοούν αυτές τις πληροφορίες και δεν αντιδρούν στην αλλαγή της πίεσης.

ΜΗΝΥΜΑΤΑ "OVERALL PRESSURE/AFTERTOUCH" Η ΜΗΝΥΜΑ ΣΥΝΟΛΙΚΗΣ ΠΙΕΣΗΣ ΚΛΑΒΙΕ.

Τα μηνύματα αυτά μεταδίδονται όταν αλλάζουμε την πίεση σε ένα πατημένο πλήκτρο (εφαρμόζουμε δηλαδή aftertouch) σε όργανα που δεν έχουν τη δυνατότητα να μεταδώσουν πληροφορίες πίεσης για κάθε μεμονωμένο πλήκτρο που πατάμε. Εάν πατηθούν περισσότερα από ένα πλήκτρα, το όργανο εκπέμπει τη μεγαλύτερη αξία (0 έως 127), το πιο δυνατά πατημένο πλήκτρο δηλαδή. Κατά τη λήψη πολυφωνικού aftertouch, από ένα όργανο που αναγνωρίζει μόνο τις πληροφορίες overall pressure, αυτό εφαρμόζει σε όλες τις νότες τη μεγαλύτερη αξία από αυτές που έλαβε και σε όλες τις νότες που παίζει.

ΜΗΝΥΜΑΤΑ "PROGRAM CHANGE" Η ΜΗΝΥΜΑ ΑΛΛΑΓΗΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΟΣ (ΗΧΟΥ).

Τα μηνύματα αυτά, μεταδίδονται όταν αλλάζουμε κάποιον προγραμματισμένο ήχο στο όργανο πομπό, (χρησιμοποιώντας τα κουμπιά αλλαγής ήχου) και αναγκάζουν το όργανο δέκτη να αλλάξει και αυτός ήχο, πηγαίνοντας στον αριθμό preset που αντιστοιχεί στην αλλαγή που κάναμε στο όργανο πομπό. Αυτό δεν σημαίνει ότι μεταδίδονται και οι πληροφορίες που αφορούν τις παραμέτρους του ήχου, του pach, όπως λέγεται στα αγγλικά. Απλά επιλέγοντας το preset αριθμό 2 για παράδειγμα, στο όργανο πομπό, αυτόματα καλούμε και το ίδιο preset, το 2, σε κάθε όργανο δέκτη. Φυσικά, μόνο εάν έχει προγραμματιστεί να λαμβάνει στο ίδιο κανάλι με το όργανο πομπό, πράγμα που ισχύει και για κάθε άλλη λειτουργία. Θυμηθείτε τα MIDI κανάλια που αναλύσαμε σε προηγούμενο μάθημα.

Ο τρόπος με τον οποίο τα διάφορα όργανα ονομάζουν ή κωδικοποιούν τους ήχους τους δεν επηρεάζει την επικοινωνία. Ο αριθμός 2 εδώ σημαίνει "ή δεύτερη θέση μνήμης που έχει κρατηθεί για την αποθήκευση ήχων όπως και να ονομάζεται". Τα μηνύματα αλλαγής προγραμματισμένου ήχου αποτελούνται από δύο byte. Το byte είναι η "ταυτότητα" της εντολής, δηλαδή γνωστοποιεί στα όργανα δέκτες τον τύπο του μηνύματος και το δεύτερο καθορίζει τον αριθμό του προγράμματος.

ΜΗΝΥΜΑΤΑ "PICH CHANGE" Η ΜΗΝΥΜΑ ΜΕΤΑΒΟΛΗΣ ΤΟΝΙΚΟΥ ΥΨΟΥΣ.

Τα μηνύματα αυτά μεταδίδονται κάθε φορά που μετακινούμε τον τροχό μεταβολής του τονικού ύψους που υπάρχει στο αριστερό μέρος των περισσότερων σινθεσάιζερ. Το όργανο-δέκτης που λαμβάνει τα μηνύματα αυτά, ανταποκρίνεται μεταβάλλοντας αντίστοιχα το τονικό ύψος του δικού του ήχου, ανάλογα με τον προγραμματισμό του. Τα μηνύματα pich change αποτελούνται από δύο bytes. Το πρώτο είναι το command byte, η "ταυτότητα" και το δεύτερο προσδιορίζει τη νέα θέση του τροχού διαμόρφωσης τονικού ύψους. Το 0 αντιστοιχεί στην κάτω θέση, το 127 στην πάνω και το 64 στην κεντρική. Οι ενδιάμεσοι αριθμοί προσδιορίζουν όλες τις ενδιάμεσες θέσεις. Φυσικά ο τροχός διαμόρφωσης των οργάνων δεκτών δεν μετακινείται αντίστοιχα, αλλά το όργανο αντιδρά σαν να είχε μετακινηθεί. Εδώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι κάθε ήχος έχει προγραμματιστεί από τον κατασκευαστή ή το χρήστη (σε περίπτωση που το όργανο έχει δυνατότητα προγραμματισμού), να αντιδρά διαφορετικά στις κινήσεις του τροχού διαμόρφωσης. Επειδή ο τροχός αυτός χρησιμοποιείται κυρίως από τους μουσικούς για να πετύχουν το εφέ του "τραβήγματος" της χορδής τής ηλεκτρικής κιθάρας ή του γκλισσάντο στα έγχορδα, μερικοί ήχοι όπως του πιάνου ή του τσέμπαλου έχουν προγραμματιστεί, έτσι ώστε να μην αντιδρούν σε αυτόν ή να αντιδρούν λιγότερο. Αυτό σημαίνει ότι μπορεί μετακινώντας τον να ακούμε τον ήχο του, οργάνου πομπού να μετακινείται σταδιακά μια οκτάβα ψηλότερα, και τον ήχο του οργάνου δέκτη να μένει ανεπηρέαστος, ή να επηρεάζεται λιγότερο, (μια τρίτη ψηλότερα για παράδειγμα), ή το αντίθετο. Αυτό σε πολλές περιπτώσεις μπορεί να δημιουργήσει ενδιαφέροντα εφέ.

Μια συμβουλή: Εάν διαθέτετε sequencer με περιορισμένη ποσότητα μνήμης, προσοχή στην χρήση του τροχού κατά την ηχογράφηση. Επειδή σε κάθε κίνηση του μεταδίδεται μια πληθώρα μηνυμάτων (ένα για κάθε νέα θέση του, όπως αναφέραμε), η μνήμη του sequencer μπορεί να γεμίσει με αυτά τα μηνύματα εις βάρος του συνολικού χρόνου ηχογράφησης.

Αυτά προς το παρόν. Το άλλο μήνα με περισσότερα (και μή χειρότερα)...

ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MIDI

Πιστοί στην παράδοση, παρουσιάζουμε κάθε μήνα όργανα από το οπλοστάσιο του MIDI. Το σημερινό, είναι το HOHNER PSK-75. Η κατασκευάστρια εταιρία που έχει μεγάλη παράδοση σε ακουστικά όργανα (αν διαθέτετε μελόντικα σπίτι σας ξανακοιτάξτε τη μάρκα της) και έχει ανοιχτεί στην αγορά των ηλεκτρονικών μουσικών οργάνων. Το PSK-75 ανήκει σε μια κατηγορία που θα μπορούσαμε να ονομάσουμε "Ολα σε ένα" ή για να είμαστε πιο ακριβείς "Λίγο απ' όλα σε ένα". Πρόκειται γι' ένα όργανο κατάλληλο γι' αυτόν που ξεκινάει τις εξερευνήσεις του στον κόσμο του MIDI ή για τους σπουδαστές της μουσικής. Είναι φορητό. Διαθέτει 220 ενδιαφέροντες ήχους, 110 ρυθμούς, αυτόματα ακοπανιαμένta, sequencer, ενσωματωμένο ενισχυτή, ηχεία και φυσικά MIDI. Τροφοδοτείται με μπαταρίες ή μετασχηματιστή.



PC

ΑΝΤΙΓΡΑΦΟΝΤΑΣ ΤΑ BYTES

Από αυτό το τεύχος, ξεκινάει η στήλη αυτή, η οποία έχει σαν σκοπό την ξενάγησή σας στο χώρο των PC's. Αρχίζουμε με την παρουσίαση μερικών αντιγραφικών που μπορούν να κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη.

• του Θοδωρή Ραφτόπουλου

Τα αντιγραφικά που κυκλοφορούν για τα PCs είναι πολλά. Οι χρήστες έχουν στη διάθεσή τους μια τόσο μεγάλη πληθώρα επιλογών, που πραγματικά δεν ξέρουν ποιο να πρωτοδιαλέξουν. Εμείς θα προσπαθήσουμε να σας παρουσιάσουμε μέσα από αυτές τις σελίδες μερικά από αυτά τα αντιγραφικά.

Από τη στιγμή που πρωτοπαρουσιάστηκαν οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές, η ανάγκη για την "αντιγραφή" δεδομένων ήταν έντονη και επιτακτική. Αμέσως σχεδιάστηκαν αρκετοί τρόποι, ώστε οι χρήστες να εξασφαλίζουν σίγουρα κάποια δεδομένα. Με τα χρόνια όμως οι τρόποι αυτοί εκσυγχρονίστηκαν και προσαρμόστηκαν στις ανάγκες του σύγχρονου χρήστη. Ετσι από την Copy και την Diskcopy περάσαμε σε πιο σύγχρονα αντιγραφικά, όπως Vgacopy κ.ά. Εμείς θα αρχίσουμε την παρουσίασή μας από τους πιο απλούς τρόπους αντιγραφής μέχρι τους πολυσύνθετους.

Copy

Είναι μία από τις πιο γνωστές εντολές που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε για να αντιγράψουμε ένα αρχείο ή μία ομάδα αρχείων. Την Copy μπορείτε να τη βρείτε σε οποιοδήποτε μηχάνημα, αφού είναι εσωτερική εντολή του συστήματος. Μας δίνει τη δυνατότητα να μεταφέρουμε δεδομένα από το σκληρό δίσκο και από τη δισκέτα. Κάτι που μερικοί δεν γνωρίζουν είναι ότι η εντολή Copy διαθέτει και Verify, το οποίο μπαίνει σε λειτουργία αν βάλουμε την παράμετρο /V. Η φιλικότητα της εντολής είναι ίδια με αυτήν που έχουν όλες οι εντολές του DOS. Απλή εντολή για μια γρήγορη αντιγραφή, χωρίς πολλές απαιτήσεις.

XCopy

Μια ακόμα εντολή του DOS, παρόμοια με την εντολή Copy. Με την εντολή XCopy μπορείτε να αντιγράφετε ένα ή μία ομάδα αρχείων, με κάποιες όμως έξτρα δυνατότητες. Εκτός από τα αρχεία, μπορείτε να αντιγράψετε και κάποια directory εύκολα και γρήγορα, βάζοντας την παράμετρο /S. Η XCopy έχει μια τελείως διαφορετική τεχνική από την Copy, αφού εκμεταλλεύεται τη μνήμη του υπολογιστή μας. Ετσι διαβάζει αρχεία, ώσπου να εκμεταλλευτεί την ελεύθερη μνήμη, και μετά τα γράφει. Η εντολή αυτή είναι αρκετά χρήσιμη, ιδιαίτερα για τους χρήστες που διαθέτουν μόνο ένα drive, αφού δεν θα χρειάζεται να αλλάζετε τόσες φορές τις δισκέτες. Ενα κολπάκι, που σίγουρα οι περισσότεροι από εσάς δεν θα γνωρίζετε, είναι ότι με μια εύκολη διαδικασία η XCopy σας δίνει τη δυνατότητα να αντιγράφετε μια ομάδα αρχείων που δεν χωρούν σε μια δισκέτα σταδιακά. Δηλαδή αν, για παράδειγμα, έχουμε μια ομάδα αρχείων με μέγεθος 2.5 MB και θέλουμε να τα αντιγράψουμε σε δισκέτες, βάζοντας την εντολή XCopy *.*, όταν η δισκέτα γεμίσει, θα πρέπει με κάποιους τρόπους όχι και τόσο εύχρηστους να απομονώσουμε τα αρχεία που αντιγράψαμε, ώστε να αντιγραφούν τα υπόλοιπα. Χρησιμοποιώντας όμως πριν από την XCopy την εντολή Attrib +A και βάζοντας στην XCopy τις παραμέτρους /A και /M, όταν η δισκέτα γεμίσει και βάλουμε την επόμενη και ξαναγράψουμε την XCopy με αυτές τις δύο παραμέτρους, αυτόματα θα συνεχίσει από εκεί που σταμάτησε.

Τελικό συμπέρασμα, η εντολή XCopy έχει αρκετές δυνατότητες, αλλά όχι και τόσο φιλικό τρόπο χρήσης.

Diskcopy

Την εντολή Diskcopy μπορείτε να τη βρείτε μέσα στο DOS. Με αυτή σας δίνεται η δυνατότητα να αντιγράφετε μία δισκέτα σε μία άλλη. Η Diskcopy για να αντιγράψει μία δισκέτα σε μία άλλη, θα πρέπει οι δύο δισκέτες να έχουν την ίδια χωρητικότητα και αυτό γιατί δεν μεταφέρει απλώς αρχεία, αλλά ολόκληρα κομμάτια από τη μία στην άλλη. Επιπλέον, αν η Target δισκέτα είναι αφορμάριστη, έχει τη δυνατότητα να τη φορμάρει. Ακόμα μπορεί να κάνει Verify, βάζοντάς της την παράμετρο /V.

Backup - Restore

Το Backup σε συνδυασμό με το Restore είναι ένας ακόμα κλασικός τρόπος για τη μεταφορά και φύλαξη δεδομένων. Και οι δύο εντολές είναι από τις πιο γνωστές του DOS και χρησιμοποιούνται για τη μεταφορά μεγάλων δεδομένων από το σκληρό δίσκο σε δισκέτες, με τη μορφή ενός συμπιεσμένου αρχείου. Είναι πολύ αξιόπιστες, αφού πλέον έχουν δοκιμαστεί από εκατομμύρια χρήστες. Το αρνητικό και των δύο είναι ότι ο τρόπος χρήσης τους δεν είναι και τόσο φιλικός προς το χρήστη. Γι' αυτό το λόγο,

πολλές εταιρίες έχουν πλασάρει στην αγορά δικά τους Backup - Restore που λειτουργούν με την ίδια σχεδόν λογική, αλλά προσφέρουν στο χρήστη ένα πιο φιλικό και εύκολο περιβάλλον εργασίας. Ενδεικτικά αναφέρουμε το Backup - Restore των PCTools, του Norton κ.ά.

CopyIIpc

Αρκετά παλιό αντιγραφικό αλλά πολύ γνωστό, αφού ήταν από τα πρώτα που μπορούσε να αντιγράφει κλειδωμένες δισκέτες. Πιο παλιά κυκλοφορούσε μόνο του, ενώ τώρα μπορούμε να το βρούμε μέσα στα PCTOOLS. To CopyIIpc αντιγράφει δισκέτες ίδιας χωρητικότητας και, καθώς αντιγράφει, έχει τη δυνατότητα να φορμάρει και να κάνει και Verify. Ο τρόπος χρήσης του είναι αρκετά φιλικός, αφού πλέον λειτουργεί κάτω από τα PCTools.

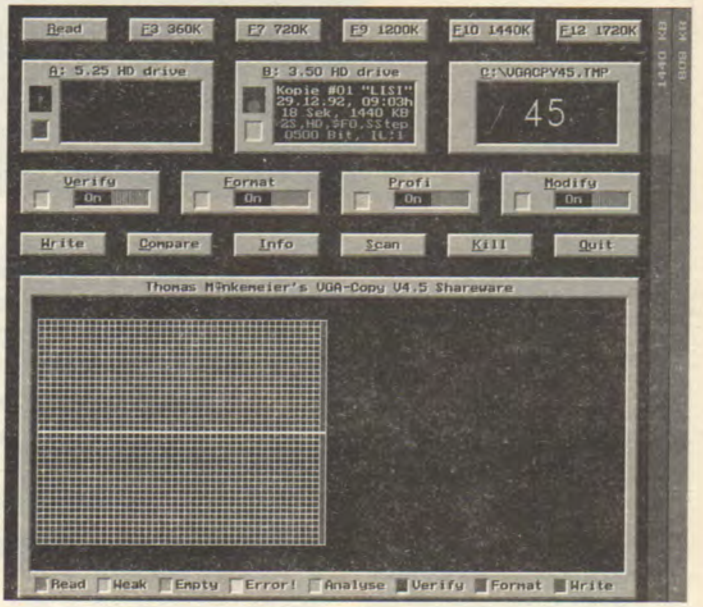
Copywrite

Ενα αντιγραφικό που έκανε την εμφάνισή του πριν από μερικά χρόνια. Την εποχή που πρωτοεμφανίστηκε δεν υπήρχε κλειδωμένο πρόγραμμα που να μην μπορούσε να το αντιγράψει. Χαρακτηριστικά θυμάμαι, ότι στο περιοδικό Byte υπήρχε μια διαφήμιση του προγράμματος με έναν τεράστιο κατάλογο προγραμμάτων που μπορούσε το Copywrite να αντιγράψει. Τώρα κυκλοφορεί η τελευταία έκδοσή του, η οποία κινείται στο ίδιο στιλ με αυτές των προηγούμενων εκδόσεων. Το Copywrite είναι αρκετά αξιόπιστο και δυνατό αντιγραφικό, με μια όμως τρομερή αδυναμία. Η ταχύτητα αντιγραφής είναι εξαντλητικά αργή. Είναι ένα από τα πιο αργά αντιγραφικά που έχω δει. Το περιβάλλον εργασίας του είναι λιτό. Μέσα από τη βασική του οθόνη μπορούμε να ορίσουμε τα drives, τον αριθμό πλευρών και τον αριθμό των Tracks μιας δισκέτας.

Το Copywrite είναι ένα δυνατό αντιγραφικό, το οποίο, βέβαια λόγω της ταχύτητάς του, θα πρέπει να χρησιμοποιείται μόνο σε ειδικές περιπτώσεις.

Diskdupe

Ενα σχετικά νέο αντιγραφικό που κυκλοφόρησε πριν από λίγους μήνες στη χώρα μας. Μπορεί να χαρακτηριστεί ως αντιγραφικό τελευταίας γενιάς, αφού περιέχει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά που χρειάζεται ο σύγχρονος χρήστης. Το Diskdupe χρησιμοποιεί μια τελείως διαφορετική λογική λειτουργίας από αυτήν των άλλων αντιγραφικών, αφού ως μέσο προσωρινής αποθήκευσης χρησιμοποιεί όχι τη μνήμη αλλά το σκληρό δίσκο. Ετσι μπορεί να αντιγράφει ολόκληρες δισκέτες, χωρίς να χρειάζεται να αλλάζουμε κάθε φορά δισκέτες. Το Diskdupe αντιγράφει οποιαδήποτε δισκέτα σε μία άλλη, ακόμα και διαφορετικού τύπου. Εχει τη δυνατότητα να φορμάρει και να κάνει Verify, αν το ορίσουμε εμείς, και είναι κατάλληλο να χρησιμοποιηθεί για την παραγωγή μιας δισκέτας, αφού έχει τη δυνατότητα να διαβάσει μόνο μια φορά τη δισκέτα και να βγάλει πολλά αντίγραφα. Μια δυνατότητα αρκετά καλή, αφού μπορούμε να γλιτώσουμε αρκετό χρόνο. Ακόμα, με την επιλογή Relay, μπορεί να καταλαβαίνει αυτόματα ποια είναι η Source και η Target, με την προϋπόθεση να έχουμε κάνει Write-



Protect τη Source. Είναι το πιο γρήγορο στην ταχύτητα αντιγραφής από όλα τα αντιγραφικά που έχουν κυκλοφορήσει μέχρι σήμερα. Το περιβάλλον εργασίας είναι λιτό, αλλά ταυτόχρονα φιλικό. Μέσα από την κεντρική οθόνη ο χρήστης με μια ματιά μπορεί να δει το χρόνο που χρειάζεται να τελειώσει τη δισκέτα, πόσα σωστά αντίγραφα έχει βγάλει και άλλες πολλές πληροφορίες.

Το Diskdupe είναι ένα αντιγραφικό κατάλληλο για τον απλό χρήστη, αλλά και τον επαγγελματία, αρκετά αξιόπιστο και ταχύτατο.

Vgacopy

Το Vgacopy V4.5 είναι ένα από τα μοναδικά αντιγραφικά, το οποίο συνδυάζει την αξιοπιστία και το φιλικό περιβάλλον. Το περιβάλλον εργασίας είναι τρομερά εντυπωσιακό και ταυτόχρονα πάρα πολύ φιλικό, αφού όλες οι επιλογές είναι τύπου icons και γίνονται με τη βοήθεια του mouse. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα ανά πάσα στιγμή να πληροφορείται για την κατάσταση τις δισκέτας. Στο επάνω μέρος υπάρχουν τα εικονίδια Read, Write, Format, Profi, Modify, Compare, Info, Scan, Kill και Quit. Ακόμα τα εικονίδια χωρητικότητας 360K, 720K, 1.200K, 1.440K και 1.720K! Ναι, καλά διαβάσατε 1.720K. Είναι ένα από τα μοναδικά αντιγραφικά, το οποίο έχει τη δυνατότητα να αντιγράφει δισκέτες με χωρητικότητα 1.720K. Στο υπόλοιπο μέρος της οθόνης βλέπουμε πώς αντιγράφεται η δισκέτα και στα δεξιά δύο μπάρες με τη χωρητικότητα της δισκέτας. Και αυτό χρησιμοποιεί ως χώρο αποθήκευσης το δίσκο και όχι τη μνήμη. Ετσι μπορούμε να αντιγράφουμε, χωρίς τις εκνευριστικές πλέον αλλαγές των δισκετών. Είναι κατάλληλο για παραγωγή δισκετών και για επαγγελματική χρήση. Η ταχύτητα αντιγραφής είναι αρκετά ικανοποιητική και, σε συνδυασμό με το όμορφο περιβάλλον και τη μεγάλη αξιοπιστία, κάνουν το Vgacopy ένα πραγματικά απαραίτητο εργαλείο για το σύγχρονο χρήστη.

SYSTEM INTERFACE

ATARI ST Resource files Part I

Συνεχίζουμε την αναφορά μας στις συναρτήσεις του AES, εξετάζοντας τις Resource Library routines και εξηγώντας τον τρόπο με τον οποίο μπορούμε να ενσωματώσουμε αρχεία resource στα προγράμματά μας.

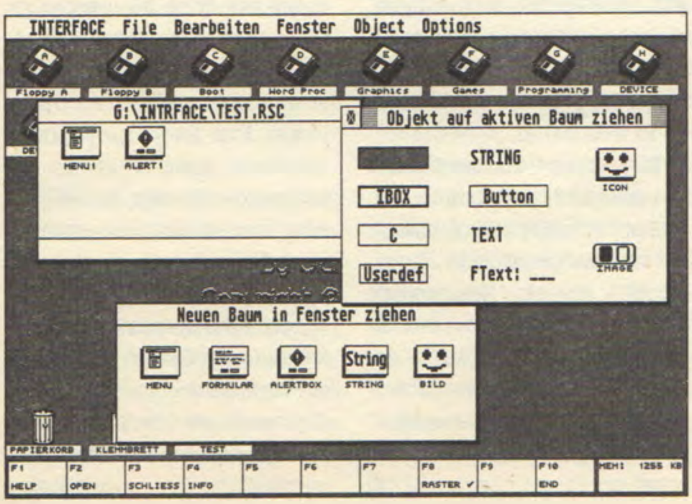
• του Ηλία Μανεσιώτη

Η κατασκευή ενός δέντρου αντικειμένων (object tree) με τον υπολογισμό των δεδομένων που απαιτούνται για κάθε πεδίο μιας δομής είναι μια πολύπλοκη και χρονοβόρα διαδικασία. Κάθε αντικείμενο απαιτεί τον ορισμό 11 πεδίων.

Ενα από αυτά είναι το ob_spec, το οποίο μπορεί να είναι ένας δείκτης σε μια άλλη δομή δεδομένων που απαιτεί τον ορισμό και την απόδοση τιμών σε ένα επίσης μεγάλο αριθμό πεδίων. Αυτό σημαίνει ότι ο ορισμός ενός αντικειμένου απαιτεί την απόδοση τιμών σε ένα μεγάλο αριθμό πεδίων. Αν σκεφτείτε ότι ένα GEM πρόγραμμα χρησιμοποιεί πάρα πολλά αντικείμενα, καταλαβαίνετε την προσπάθεια που απαιτείται για τον ορισμό τους. Φυσικά, υπάρχουν και άλλα προβλήματα στην κατασκευή των αντικειμένων. Ενα από αυτά είναι η δυσκολία ορισμού του μεγέθους και της σχέσης των αντικειμένων με καθαρούς αριθμούς. Εάν το αντικείμενο δεν έχει τις σωστές διαστάσεις, θα πρέπει να αλλαχτούν οι αριθμοί και να ξαναγίνει ξανά compilation του προγράμματος.

Επίσης, όπως είδατε στον κώδικα που υπήρχε στο προηγούμενο system interface, θα πρέπει να αλλαχτούν το μέγεθος και οι συντεταγμένες θέσης για καθένα από τα αντικείμενα, σε συνάρτηση πάντα με την παρούσα ανάλυση. Εξάλλου, πρέπει να υπολογιστούν όλα τα σημεία σύνδεσης (links) μεταξύ αντικειμένων γονέων-παιδιών.

Η εταιρία Digital Research που είναι υπεύθυνη για το GEM ανέπτυξε ένα πρόγραμμα σχεδίασης αντικειμένων, το Resource Construction Set, το οποίο επιτρέπει τον ορισμό της θέσης των αντικειμένων, την αλλαγή των σχέσεων μεταξύ τους, την πρόσθεση κειμένου και την επιλογή των attribute και state flags για κάθε αντικείμενο. Οι πληροφορίες αυτές σώζονται σε ένα resource file με extension .RSC. Μέσω των συναρτήσεων της Resource Library, μπορείτε να φορτώσετε το resource αρχείο μέσα από το πρόγραμμά σας και να βρείτε τις διευθύνσεις των object trees. Ο σχεδιασμός τους με τις συναρτήσεις της Object Library γίνεται πολύ πιο εύκολα. Ενα άλλο πλεονέκτημα αυτής της μεθόδου είναι η δυνατότητα πειραματισμού με το μέγεθος και τη θέση των αντικειμένων, χωρίς να χρειάζεται compilation του κώδικα κάθε φορά. Επίσης, με τη χρησιμοποίηση των resource files, γίνεται πιο εύκολα η μεταφορά του προγράμματος σε μια ξένη γλώσσα. Το μόνο που χρειάζεται είναι η μετάφραση των strings που υπάρχουν στα menu ή στα dialog boxes, πράγμα που γίνεται μέσα από το resource construction program.



Resource Construction Programs

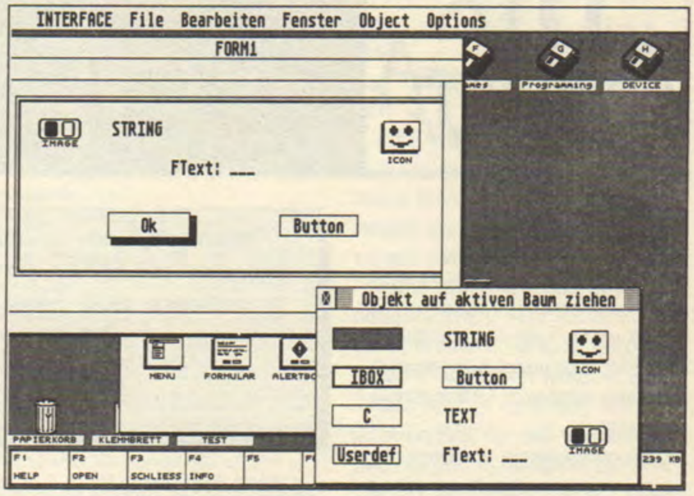
Εκτός από το Resource Construction Set (RCS) της Digital Research, κυκλοφορούν και άλλα προγράμματα του είδους, ενώ κάθε compiler C ή assebly συμπεριλαμβάνει στο πακέτο ένα πρόγραμμα κατασκευής resource files.

Για την κατασκευή ενός resource αρχείου με ένα από τα προγράμματα που υπάρχουν γι' αυτό το σκοπό, ακολουθείται η ίδια διαδικασία: άνοιγμα ενός παραθύρου και μεταφορά σε αυτό εικονιδίων που αντιπροσωπεύουν διάφορους τύπους αντικειμένων. Οι διαχωρισμοί μεταξύ των τύπων των object trees γίνονται καθαρά για τους σκοπούς του προγράμματος. Δεν υπάρχει καμία διαφορά στη δομή των δέντρων. Απλώς αυτοί οι διαχωρισμοί κάνουν πιο εύκολη τη χρησιμοποίηση του προγράμματος. Ετσι, όταν επιλεγεί ένα δέντρο-menu, το πρόγραμμα παρουσιάζει ένα πρότυπο pull-down menu και ο χρήστης αλλάζει απλώς τα ονόματα των επιλογών και προσθέτει καινούριες κατά βούληση. Το δέντρο-

dialog box μπορεί να περιέχει οποιοδήποτε αντικείμενο, αλλά όλα τα αντικείμενα τοποθετούνται έτσι, ώστε τα περιθώριά τους να είναι στοιχισμένα. Τα δέντρα-free ή panel δέχονται οποιοδήποτε αντικείμενο σε οποιαδήποτε θέση.

Ολα τα προγράμματα RSC επιτρέπουν το editing των alert strings, καθώς και των free text strings και των free images (αυτών δηλαδή που δεν περιέχονται σε κάποιο δέντρο). Οταν μεταφέρεται κάποιο εικονίδιο δέντρου στο resource παράθυρο, δημιουργείται ένα root αντικείμενο γι' αυτό το δέντρο. Για την πρόσθεση αντικειμένων-παιδιών στο αντικείμενο-γονέα, αρκεί η μεταφορά εικονιδίων που αντιπροσωπεύουν τύπους αντικειμένων (αυτούς που έχουμε εξετάσει σε προηγούμενο system interface) σε μια θέση που περικλείεται από το root object.

Η κατασκευή παιδιών (children objects) για τα παραπάνω αντικείμενα γίνεται με τον ίδιο τρόπο, με τη μεταφορά δηλαδή icons




```
typedef struct rshdr
{
 unsigned   rsh_vrsn;      /* version number */
 unsigned   rsh_object;    /* object block info */
 unsigned   rsh_tedinfo;   /* TEDINFO block offset */
 unsigned   rsh_iconblk;   /* ICONBLK block offset */
 unsigned   rsh_bitblk;    /* BITBLK block offset */
 unsigned   rsh_frstr;     /* Free string block offset */
 unsigned   rsh_string;    /* String block offset */
 unsigned   rsh_imdata;    /* image data block offset */
 unsigned   rsh_frimg;     /* free image data block offset */
 unsigned   rsh_trindex;   /* tree index block number */
 unsigned   rsh_nobs;      /* number of objects */
 unsigned   rsh_ntree;     /* number of trees */
 unsigned   rsh_nted;      /* number of TEDINFOs */
 unsigned   rsh_nib;       /* number of ICONBLKs */
 unsigned   rsh_nbb;       /* number of BITBLKs */
 unsigned   rsh_nstring;   /* number of strings */
 unsigned   rsh_nimages;   /* number of images */
 unsigned   rsh_rssize;    /* total bytes in resource */
} RSHDR;
```

Πίνακας 1

στα ορθογώνιά τους (rectangles).

Οταν τελειώσει η κατασκευή ενός δέντρου, υπάρχει η δυνατότητα πρόσθεσης και άλλων μέχρι να κατασκευαστούν όλα τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται από το πρόγραμμά σας. Οι τωρινές εκδόσεις του TOS θέτουν το όριο των 64KBytes, όσον αφορά το μέγεθος του resource file, γεγονός που δεν πρέπει να σας ανησυχεί ιδιαίτερα, εκτός και αν ετοιμάζετε το πρόγραμμα με το φιλικότερο user interface όλων των εποχών!

Μαζί με το αρχείο resource θα σωθεί και ένα include αρχείο με τις αντιστοιχίες όνομα-αριθμός αντικειμένου, για καθένα αντικείμενο του resource αρχείου και για γλώσσες προγραμματισμού όπως C, Pascal και Basic.

Δομή των αρχείων Resource

Πολλά από τα πεδία που ανήκουν σε δομές αντικειμένων περιέχουν τις απόλυτες διευθύνσεις μνήμης άλλων δομών δεδομένων. Είναι αδύνατο να ξέρει κάποιος προκαταβολικά την απόλυτη διεύθυνση μνήμης, στην οποία θα φορτωθεί το resource file, επειδή αυτό εξαρτάται από το μέγεθος του προγράμματος και από το πόσες desk accessories και fonts έχουν φορτωθεί. Ετσι, το resource file περιέχει ορισμένες πληροφορίες για να μπορεί το AES να υπολογίσει τις απόλυτες διευθύνσεις μνήμης, όπου αυτό είναι απαραίτητο. Οι πληροφορίες αυτές περιέχονται σε μια δομή δεδομένων στην αρχή του resource file. Η δομή αυτή αποτελείται από από έναν πίνακα words, που περιέχει τα μεγέθη και τα offsets των άλλων δομών δεδομένων στο αρχείο resource. Ο ορισμός αυτής της δομής δίνεται στον πίνακα 1.

Οι εικόνες αυτού του system interface είναι από το καλύτερο ίσως πρόγραμμα Resource Construction, το Interface II, και ελπίζω πως δίνουν μια ιδέα για τον τρόπο χρησιμοποίησης ενός τέτοιου προγράμματος.

Τον επόμενο μήνα θα δούμε πώς μπορούμε να φορτώσουμε ένα αρχείο resource μέσα από το πρόγραμμά μας και - χώρου επιτρέποντος - θα εξηγήσουμε τη χρήση των υπόλοιπων Resource Library routines.

SYSTEM INTERFACE

AMIGA AREXX

Ξεκινήσαμε τον προηγούμενο μήνα την εξήγηση της γλώσσας AREXX για όλους εκείνους που έχουν το software, αλλά, λόγω αμέλειας της Commodore, δεν έχουν το manual.

• του Γιώργου Κακαλέτρη

ΟΙ ΕΝΤΟΛΕΣ

Με μια σύντομη ματιά, τον προηγούμενο μήνα, είδαμε την εγκατάσταση της AREXX και τον τρόπο δημιουργίας και εκτέλεσης ενός μικρού προγράμματος. Συνοπτικά, αναφέρουμε ξανά τα παρακάτω βήματα:

Αφού γίνει εκκίνηση του συστήματος με τη δισκέτα του Workbench 2.0 και άνω, στο συρτάρι System βρίσκουμε το πρόγραμμα RexxMast, το οποίο και εκτελούμε. Αυτό ξεκινά την background διαδικασία για το τρέξιμο όλων των AREXX προγραμμάτων από εδώ και εμπρός. Στη συνέχεια, γράφουμε το πρόγραμμά μας με έναν ASCII text editor ή έναν οποιονδήποτε επεξεργαστή κειμένου που να σώζει το κείμενο και σε μορφή απλού ASCII, χρησιμοποιώντας τους κανόνες και τις εντολές της γλώσσας.

Μετά την αποθήκευση του προγράμματος, δίνουμε την εντολή rx name, όπου name το όνομα του προγράμματος, και, αν δεν έχουν γίνει λάθη, το πρόγραμμά μας εκτελείται.

Από πλευράς εντολών είδαμε τις:

say - εντολή εξόδου, εμφανίζει μηνύματα προς πληροφόρηση του χρήστη.

pull - εντολή εισόδου, περιμένει εισαγωγή στοιχείων από το χρήστη.

if/then/else - κλασική εντολή από άλλες γλώσσες για την πραγματοποίηση λογικών πράξεων.

do/end - εντολή για την εκτέλεση βρόχων, με συνθήκη επαλήθευσης. Τέλος, είδαμε πώς δίνουμε τιμές σε μία μεταβλητή και πώς τη χρησιμοποιούμε γενικότερα.

Επανερχόμαστε στην εντολή DO, την οποία και θα μελετήσουμε αναλυτικά. Φτιάχνουμε λοιπόν το παρακάτω πρόγραμμα:

```
/* Πρόγραμμα επίδειξης λειτουργίας DO/END, LEAVE, SELECT OTHERWISE */
say 'Βάλε έναν αριθμό'
pull number
/* Βρίσκουμε το πρόσημο του αριθμού */
select
when number<0 then sgn=-1
when number>0 then sgn=1
otherwise sgn=0
end
/* κάνουμε τον αριθμό θετικό πολλαπλασιάζοντάς τον με το πρόσημο του */
number=number*sgn
/* ο αλγόριθμος δεν δουλεύει με 0 και 1, γι' αυτό τα προβλέπουμε με την select */
select
when number=0 then say 'Ξαναδοκίμασε, ο αριθμός είναι το μηδέν' when number=1 then say 'Ο αριθμός 1 είναι πρώτος'
otherwise do
flag=0
do i=number-1 to 1 by -1
rem=number//i
if rem=0 then do
flag=i;leave
end
end
if i>1 then do
say 'Ο αριθμός 'number*sgn' δεν είναι πρώτος'
say 'Βρέθηκε ο 'i' σαν διαιρέτης του'
end
else say 'Ο αριθμός 'number*sgn' είναι πρώτος'
end
end
```

Τι κάνει αυτό το πρόγραμμα: ζητάει έναν αριθμό από το χρήστη, ο οποίος πρέπει να είναι ακέραιος, και ελέγχει ο κατά πόσον αυτός είναι πρώτος. Ψάχνει δηλαδή αν ο αριθμός διαιρείται με κάποιον άλλο, εκτός από τον εαυτό του και το 1, οι οποίοι είναι προφανείς διαιρέτες κάθε αριθμού.

Οπως θα προσέξατε, έχει χρησιμοποιηθεί αρκετές φορές μέσα στο πρόγραμμα ο συνδυασμός DO/END, και μάλιστα χωρίς παραμέτρους. Αυτός, όπως είχαμε πει και τον προηγούμενο μήνα, είναι ένας εύκολος τρόπος για να δημιουργήσουμε blocks εντολών που θα ακολουθήσουν π.χ. μία ELSE ή THEN. Η κλασική μορφή του DO/END φαίνεται στο do i=number-1 to 1 by -1 όπου ζητάμε το i να πάρει τις τιμές από number-1 έως και τη μονάδα, αφαιρώντας κάθε φορά 1 (by -1).

Θα προσέξατε ίσως και τη leave που υπάρχει μέσα στον ίδιο βρόχο. Αυτή είναι μια γρήγορη λύση για να τελειώσουμε ένα loop DO/END όποια στιγμή θέλουμε.

Η LEAVE βρίσκεται στην ίδια γραμμή με την flag=i και χωρίζεται από αυτή με ένα ελληνικό ερωτηματικό. Αυτός είναι ο τρόπος για να βάζουμε περισσότερες από μία εντολές στην ίδια γραμμή και, όπως βλέπετε, είναι αυτός που χρησιμοποιείται και στη C.

Βλέπουμε επίσης τη χρήση της πράξης //, η οποία μας δίνει το υπόλοιπο της διαίρεσης δύο αριθμών. Ετσι, στην περίπτωσή μας, βρίσκουμε το κατά πόσον ένας αριθμός είναι διαιρέτης του number, με το να εξετάσουμε το υπόλοιπο της διαίρεσής number/i. Το εξ ολοκλήρου νέο στοιχείο όμως του παραπάνω προγράμματος είναι η εντολή SELECT. Η εντολή αυτή, χρησιμοποιείται αντί για ένα μεγάλο αριθμό από IF/THEN/ELSE, κάνοντας το πρόγραμμα πιο κατανοητό. Η λειτουργία της είναι η εξής:

Με τη λέξη SELECT δεν γίνεται τίποτε συγκεκριμένο, αλλά μόνο ορίζεται η αρχή του block, το οποίο τελειώνει με END. Ενδιάμεσα γίνονται οι έλεγχοι με τις εντολές WHEN, οι οποίες έχουν ακριβώς το ίδιο νόημα με την IF (ακολουθούνται και από το THEN). Πέραν των WHEN όμως υπάρχει και η OTHERWISE, η οποία παίζει το ρόλο ενός γενικότερου ELSE. Δηλαδή, αν δεν ισχύει κανένα από τα παραπάνω WHEN, θα εκτελεστεί ο κώδικας της OTHERWISE.

Βέβαια, όπως θα προσέξατε στο πρόγραμμα παραπάνω, δεν γίνεται έλεγχος του κατά πόσον ο number είναι ακέραιος, αυτό όμως είναι αρκετά εύκολο:

```
/* Ελεγχος ακέραιου αριθμού */
pull number
if number//1=0 then say 'Ακέραιος'
else say 'Πραγματικός μη ακέραιος'
```

Αλλά, μια και μιλάμε για ακέραιους και δεκαδικούς, ας ρίξουμε μια ματιά στο format όπου εμφανίζονται οι αριθμοί από την AREXX. Η εντολή που χειρίζεται το θέμα είναι η NUMERIC και μπορεί να συνταχτεί με τους εξής τρόπους:

NUMERIC FORM SCIENTIFIC, που είναι και η εξορισμού (default) λειτουργία της AREXX, κατά την οποία οι αριθμοί εμφανίζονται σε επιστημονική μορφή, με δεκαδικό μέρος μεταξύ 1 και 10 επί μία δύναμη του 10 (π.χ. 1.23E2 = 123).

NUMERIC FORM ENGINEERING, η οποία μοιάζει με την επιστημονική γραφή, αλλά το δεκαδικό μέρος κυμαίνεται

SYSTEM INTERFACE

μεταξύ 1 και 1000, ώστε ο εκθέτης του 10 να είναι ακέραιο πολλαπλάσιο του 3.

NUMERIC DIGITS nn, ορίζει τον αριθμό των ψηφίων που θα παίρνουν μέρος στις αριθμητικές πράξεις, όπου nn ο ακέραιος αυτός αριθμός. NUMERIC FUSS nnnn, ορίζει τον αριθμό των ψηφίων που θα αγνοούνται στις αριθμητικές συγκρίσεις, με το nn ακέραιο αριθμό. Τα παραπάνω όμως είναι μάλλον μελλοντικές επεκτάσεις της γλώσσας, αφού στην έκδοση 2.01 του OS δεν λειτουργούν (ίσως ούτε στη 2.04 και 2.1), αλλά δεν έχω ιδέα για το τι γίνεται στην 3. Προς το παρόν, δουλεύει το SCIENTIFIC και χρησιμοποιούνται 14 ψηφία ακριβείας.

Εχουμε μιλήσει για την εντολή PULL, η οποία ζητά εισαγωγή στοιχείων από το χρήστη. Εστω λοιπόν ένα πρόγραμμα, στο οποίο ζητείται, στο τέλος του, το αν θα ξαναπροσπαθήσει ο χρήστης ή όχι:

```
/* Simple AREXX Progra m */
/*..... (μπλα μπλα) .... */
do FOREVER
/*...(μπλα μπλα)..... */
say 'θέλετε να ξαναδοκιμάσετε (N/O);'
pull re
if re='O' then leave
end
say Γεια σας.'
exit
```

Αν ο χρήστης δώσει 'ο' αντί για 'Ο', μάλλον χάσαμε την απάντησή του. Η λύση είναι ή να ελέγχουμε και για το 'ο' ή να μετατρέπουμε ότι πάρουμε στην re σε κεφαλαία. Αυτό γίνεται με την UPPER. Δίνοντας δηλαδή

```
upper re
```

το κείμενο που περιέχεται στην re μετατρέπεται σε κεφαλαία. Οπως θα προσέξατε μέχρι τώρα και όπως επισημάναμε και τον προηγούμενο μήνα, η PULL δεν εμφανίζει κανένα μήνυμα ότι περιμένει την εισαγωγή στοιχείων. Μπορούμε όμως να την αναγκάσουμε εμείς, με μια εντολή ανάλογη της PROMPT του AmigaDOS. Ετσι, το παραπάνω πρόγραμμα γίνεται:

```
/* Sample AREXX Program */
/*..... (μπλα μπλ α) .... */
options prompt 'Στις διαταγές σου αφέντη :'
do FOREVER
/*...(μπλα μπλα)..... */
say 'θέλετε να ξαναδοκιμάσετε (N/O);'
pull re
upper re
if re='O' then leave
end
say 'Γεια σου αφέντη.'
exit
```

Η εντολή που λέγαμε είναι η OPIONS PROMPT ακολουθούμενη από το κείμενο που θα εμφανίζεται με την pull, εδώ 'Στις διαταγές σου αφέντη :'.

Ομως, η εισαγωγή στοιχείων σε ένα πρόγραμμα AREXX δεν είναι απαραίτητο να γίνει με τη χρήση της pull. Τα στοιχεία μπορούν να δοθούν σαν παράμετροι στην εντολή εκτέλεσης του προγράμματος. Π.χ. ο αριθμός number στα προηγούμενα παραδείγματα να δίνεται ως εξής: rx program 10

Ας φτιάξουμε κάτι συγκεκριμένο: Εστω ότι θέλαμε να φτιάξουμε ένα πρόγραμμα που να κάνει τις τέσσερις βασικές πράξεις μεταξύ δύο αριθμών στο SHELL. Η κλήση του θα είναι:

π.χ. rx calc 10 * 8

```
/* Calculation AREXX Program */
ARG no1 op no2
select
when op='-' then say no1-no2
when op='+' then say no1+no2
when op='/' then say no1/no2
when op='*' then say no1*no2
OTHERWISE say 'ERROR '
end
```

Η νέα εντολή είναι η ARG, η οποία αναλαμβάνει στις τρεις μεταβλητές που ακολουθούν, no1, op και no2, να βάλει τις τρεις πρώτες παραμέτρους που υπάρχουν στη γραμμή κλήσης του προγράμματος. Σημειωτέον, οι παράμετροι πρέπει να χωρίζονται με έναν τουλάχιστον κενό χαρακτήρα. Ετσι, στην κλήση του παραδείγματος, η no1 ;;τηα γίνει 10, η op * και η no2 8.

Ομως, αν θέλουμε ένα καλό command line calculator υπάρχει ένας καλύτερος και πολύ απλός τρόπος:

```
/* command line calculator AREXX Program */
AR G expression
interpret 'say' expression
```

Η εντολή που κάνει για πρώτη φορά εδώ την εμφάνισή της είναι η interpret, η οποία εκτελεί το περιεχόμενο των strings που ακολουθούν, σαν να ήταν εντολές. Ετσι, όταν δώσουμε INTERPRET 'say' expression, θα εκτελεστεί το string:

```
say expression
```

όπου expression, το κείμενο που πληκτρολογήσαμε μετά το όνομα του προγράμματος, π.χ.:

```
rx calc (1+2**8)/3.1
```

θα δώσει στη say την πρόταση (1+2**8)/3.1, οπότε και θα εκτυπωθεί το αποτέλεσμα.

Ας δούμε όμως και την παγίδα των προγραμματιστών, το GOTO. Η εντολή GOTO είναι πολύ συνηθισμένη και υπάρχει σε όλες σχεδόν τις γλώσσες, για να διευκολύνει τον προγραμματιστή να μεταφέρει την εκτέλεση του προγράμματός του σε ένα άλλο σημείο, διακόπτοντας τη σειριακή εκτέλεση των εντολών. Αυτό όμως μπορεί να αποβεί μοιραίο για την αναγνωσιμότητα του προγράμματος, αν ο αριθμός των goto's αρχίσει να αυξάνει.

Στην AREXX ένας απλός τρόπος να δοθεί goto είναι η εντολή SIGNAL. Η σύνταξη είναι όπως της goto σε άλλες γλώσσες, αν και η φιλοσοφία της λειτουργίας της είναι λίγο διαφορετική. Ετσι, χρειαζόμαστε να έχουμε ορίσει σε κάποιο σημείο ένα label και να καλέσουμε τη SIGNAL με παράμετρο μόνο το label αυτό. Το παράδειγμα που ακολουθεί, δείχνει αυτή τη χρήση της SIGNAL:

```
/* Looping με τη χρήση SIGNAL και IF/THEN */
t=0
start:
t=t+1
Say t'η φορά'
if t<10 then SIGNAL start
exit
```

Ομως, αυτή δεν είναι η μόνη χρήση της εντολής SIGNAL. Ο σκοπός της είναι να 'παγιδεύει' κάποια γεγονότα και να μεταφέρει την εκτέλεση του προγράμματος σε άλλο σημείο. Αυτή τη χρήση όμως δεν θα την αναπτύξουμε τώρα.

Οποιος δοκίμασε τη χρήση της IF/THEN/ELSE, πιθανόν να πρόσεξε ένα πρόβλημα που προκύπτει, αν θέλουμε να φτιάξουμε μια δομή με IF/THEN μέσα σε IF/THEN/ELSE. Προσέξτε το παρακάτω παράδειγμα:

```
IF cond1=1 THEN
IF cond2=1 THEN say 'Ολα εντάξει'
ELSE
say 'Υπάρχει κάποιο πρόβλημα'
EXIT
```

Εμείς θέλουμε να εκτελεστεί το πρώτο IF και, αν αποτύχει αυτό, να εκτελεστεί το ELSE, δηλαδή αν το cond1 είναι διάφορο του 1. Εδώ όμως δεν γίνεται αυτό, αφού ο interpreter της AREXX δικαιολογημένα νομίζει ότι το ELSE ανήκει στη δεύτερη IF/THEN, οπότε και θα εκτελεστεί αν το cond1=1 και cond2 διαφορετικό του 1. Υπάρχει ένας τρόπος να εμποδίσουμε αυτή την κατάσταση, βάζοντας μία ακόμη ELSE πριν από την ήδη υπάρχουσα και μετά τη δεύτερη IF, έτσι ώστε η AREXX να θεωρήσει ότι αυτή η νέα ELSE ανήκει στην τελευταία IF. Εδώ γεννάται και το εξής μικροπρόβλημα: Τι θα κάνει αυτή η ELSE, αφού εμείς δεν θέλουμε να γίνει τίποτε. Γι' αυτό το λόγο, υπάρχει η εντολή NO P (No OPeration) που σημαίνει καμία απολύτως δουλειά να μη γίνει. Ετσι, το παραπάνω κομμάτι κώδικα μετασχηματίζεται σε:

```
IF cond1=1 THEN
IF cond2=1 THEN say 'Ολα εντάξει'
ELSE NOP
ELSE
say 'Υπάρχει κάποιο πρόβλημα'
EXIT
```

Επιστρέφουμε για λίγο στα DO/END loops, να δούμε μία ακόμα εντολή που κάνει τη ζωή του προγραμματιστή πιο εύκολη: ITERATE. Η ITERATE αγνοεί όλο τον κώδικα μέχρι το END, το DO/END block και συνεχίζει με την επόμενη τιμή της παραμέτρου που χρησιμοποιείται σαν μετρητής στο loop. Ετσι, φτιάχνουμε το παρακάτω μικρό προγραμματάκι που δείχνει τον υπολογισμό των τετραγώνων όλων των πολ/ων του 4 από το 1 έως το 40, με χρήση της ITERATE αντί για IF/THEN block:

```
/* Παράδειγμα της χρήσης της εντολής ITERATE */
DO i=1 to 40
if (i//4) ~=0 THEN ITERATE i
say 'το τετράγωνο του 'i' είναι 'i*i
END
EXIT
```

PROGRAMMING

PC

- CharacterCounter
- Program Date_Rom
- Program Find_Day
- Program Strings

• του Θοδωρή Ραφτόπουλου

Από αυτόν το μήνα και κάθε μήνα, στις σελίδες του περιοδικού μας, οι χρήστες-προγραμματιστές PC's θα μπορούν να βρίσκουν "έξυπνα" προγραμματάκια σε διάφορες γλώσσες προγραμματισμού που θα μπορούν να δώσουν λύσεις-βοήθεια σε διάφορα προβλήματά τους. Τα τέσσερα προγραμματάκια που θα σας παρουσιάσουμε σήμερα είναι κατασκευασμένα στην Turbo Pascal και με ελάχιστες μετατροπές μπορούν να λειτουργήσουν άψογα σε όλες τις εκδόσεις.

(Διαβάστε με προσοχή τα σχόλια που υπάρχουν πριν από κάθε πρόγραμμα.) Και τα τέσσερα προγράμματα είναι κατασκευασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε, αν κάποιο από αυτά σας ενδιαφέρει, να μπορείτε εύκολα και γρήγορα να τα προσαρμόσετε σε κάποιο δικό σας κώδικα. Το τι κάνει το κάθε πρόγραμμα μπορείτε να το διαβάσετε στα σχόλια που υπάρχουν στο καθένα. Τα σχόλια βρίσκονται μέσα σε {*......*} και δεν είναι απαραίτητα για τη λειτουργία του προγράμματος.

Ως τον άλλο μήνα, καλό προγραμματισμό και να θυμάστε ότι και τον άλλο μήνα θα είμαστε και πάλι μαζί.

```
Program CharacterCounter;

{*Το πρόγραμμα αυτό αναλαμβάνει, παίρνουτας
μια πρόταση, να μετρήσει από ποιους και πόσους
χαρακτήρες αποτελείται. Είναι αρκετά μικρό και
με τις απαραίτητες μεταβολές
μπορεί να μετατραπεί εύκολα σε Procedure, ώστε
να
χρησιμοποιηθεί σε κάποιο δικό σας πρόγραμμα.*}
{*Προσοχή: Αν χρησιμοποιείτε την Pascal 3.0, θα
πρέπει να αφαιρέσετε την πρόταση Uses crt, dos;
Το πρόγραμμα
λειτουργεί άψογα στις εκδόσεις 4.0, 5.5, 6.0.*}

Uses crt, dos;
Var
Str      :String[80];
I, X     :Integer;
C        :Char;
Counter  :Array[0..255] of integer;
begin
clrscr;
gotoxy(50,24);
writeln('programed by THEO RAFTOPOYLOS');
For i:=0 to 255 do Counter[i]:=0;
Write('Give me the sentence :');
Readln(str);
For I:=1 to length(str) do
begin
c:=str[i];
x:=ord(c);
counter[x]:=counter[x]+1;
end;
For i:=0 to 255 do
if (counter[i]<>0)then
writeln(counter[i],char(i));
readln;
end.
```

```
Program Find_Day;

{*Το έξυπνο αυτό προγραμματάκι αναλαμβάνει,
δίνουτας κάποια ημερομηνία, να σας βρει την
ημέρα που πέφτει. Για παράδειγμα, δίνουτας
28/12/1992, σας βγάζει ότι η ημέρα είναι
Δευτέρα.*}

{*Προσοχή: Αν χρησιμοποιείτε την Pascal 3.0 θα
πρέπει να αφαιρέσετε την πρόταση Uses Crt,
Dos; και στη θέση της να προσθέσετε το {$U+}.
Το πρόγραμμα, έτσι όπως ακριβώς είναι,
λειτουργεί στις εκδόσεις 4.0, 5.0 και 6.0*}

Uses Crt, Dos;

Type
St5 =String[5];
St15=String[15];
```

PROGRAMMING

```
Var
Day,Month,Year,Mera   : Integer;
DaysInMonth           : Array [1..12] of Integer; Days
: Real;
DaysInWeek       : Array [0..6] of String[10];

Procedure Init;
Begin
DaysInMonth[1]:=31;DaysInMonth[2]:=28;DaysInMo
nth[3]:=31;
DaysInMonth[4]:=30;DaysInMonth[5]:=31;DaysInMo
nth[6]:=30;
DaysInMonth[7]:=31;DaysInMonth[8]:=31;DaysInMo
nth[9]:=30;
DaysInMonth[10]:=31;DaysInMonth[11]:=30;DaysIn
Month[12]:=31; DaysInWeek[2]:='ΔΕΥΤΕΡΑ';
DaysInWeek[3]:='ΤΡΙΤΗ';
DaysInWeek[4]:='ΤΕΤΑΡΤΗ';
DaysInWeek[5]:='ΠΕΜΠΤΗ';
DaysInWeek[6]:='ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ';
DaysInWeek[0]:='ΣΑΒΒΑΤΟ';
DaysInWeek[1]:='ΚΥΡΙΑΚΗ';
END;

Function Disecto(x:Integer):Boolean;
Begin
Disecto:=False;
IF x Mod 4 = 0 Then Disecto:=TRUE;
IF x Mod 100 = 0 Then
IF x Mod 400 =0 Then
Disecto := TRUE
Else
Disecto := FALSE

End;

Procedure GetDate(VAR
hmera,mhna,xrono:Integer);
Var
Date  : St15;
Okay  : Boolean;
h,m,x  : St5;
c      : Integer;
Begin
Gotoxy(10,10);Write('ΔΩΣΕ ΤΗΝ
ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ(ηη/μμ/χχχχ):'); Repeat
Okay:=FALSE;
Gotoxy(42,10);Clreol;
Gotoxy(42,10);Read(Date);
Okay := (length(Date)=10);
Okay := Okay And (Date[3]='/');
Okay := Okay And (Date[6]='/');
h := Date[1]+Date[2];
m := Date[4]+Date[5];
x := Date[7]+Date[8]+Date[9]+Date[10];
val(h,hmera,c);
val(m,mhna,c);
val(x,xrono,c);
Okay := Okay And (xrono >= 1) And (xrono <=9999);
Okay := Okay And (mhna in [1..12]);
IF Disecto(xrono) Then
DaysInMonth[2]:=29
Else
DaysInMonth[2]:=28;
Okay := Okay And (hmera <= DaysInMonth[mhna])
Until Okay;

End;

Function Meres(d,m,y:Integer):Real;
Var Days:Real;
Begin
Days:=30.57*m;Days:=Days-FRAC(Days);
Days:=Days+(365.25*y-395.25);Days:=Days-
FRAC(Days); Days:=Days+d;Days:=Days-FRAC(Days);
IF (m>2) Then
IF (y MOD 4 = 0) Then
Days:=Days-1
Else
Days:=Days-2;
Meres:=Days;
End;

Function ModReal(x:Real;y:Integer):Integer;
Var i   :Real;
ii    :Real;
Begin
i:= x/y;
ii:= i-FRAC(i);
i := x-y*ii;
modReal:=TRUNC(i)
End;

Begin
Init;
Clrscr;
gotoxy(50,24);writeln('programed by THEO
```

PROGRAMMING

```
RAFTOPOYLOS'); GetDate(Day,Month,Year);
Days:=Meres(Day,Month,Year);
Mera:=ModReal(Days,7);
Writeln;
Writeln(DaysInWeek[Mera]);
End.
```

Program Date_Rom;

```
{*Το πρόγραμμα αυτό τρέχει χωρίς κανένα
πρόβλημα σε όλες τις εκδόσεις της Pascal.
Τρέχοντας το πρόγραμμα, αυτόματα μπορείτε να
πάρετε την ημερομηνία κατασκευής της Rom. Αν
θέλετε να το χρησιμοποιήσετε σε κάποιο δικό
σας πρόγραμμα, μπορείτε να προσαρμόσετε την
Procedure ReadRomDate.*}

Type
Str8 = String[8];

Procedure ReadRomDate( VAR Date :Str8);
var i:Integer;
begin
gotoxy(50,24);writeln('programed by THEO
RAFTOPOYLOS'); for i:=0 to 7 do
Date[i+1] := Chr(Mem[$F000:$FFF5 + i]);
Date[0]  := Chr(8)
end;
var Rom:Str8;
begin
ReadRomDate(Rom);
Writeln('Rom Construction Date is : ',Rom)
end.
```

Program Strings;

```
{*Το πρόγραμμα αυτό αποτελείται ουσιαστικά
από πέντε διαφορετικές Procedures, που
μπορείτε, με ελάχιστες
μετατροπές, να τις χρησιμοποιήσετε σε κάποιο
δικό σας πρόγραμμα. Μέσα από κάποιο μενού,
μπορείτε να μετατρέψετε μια πρόταση ανάποδα,
σε πυραμίδα, να μετρήσετε τα
γράμματα, να κάνετε τα γράμματα της
πρότασης κεφαλαία και να ελέγξετε αν η
πρόταση είναι καρκινική.*}

{* Προσοχή: Αν χρησιμοποιείτε Pascal 3.0 θα
πρέπει να αφαιρέσετε την πρόταση Uses Crt, Dos;
Το πρόγραμμα, έτσι όπως είναι, λειτουργεί άψογα
χωρίς καμία αλλαγή στις εκδόσεις 4.0, 5.0, 5.5
και 6.0*}

Uses Crt, Dos;
var
key:char;
Procedure menu;
var
x,y:integer;
begin
clrscr;
x:=16;
y:=5;
gotoxy(50,24);writeln('programed by THEO
RAFTOPOYLOS');
textcolor(blink);textbackground(15+blink);
gotoxy(27,4);write( '    M E N O Y    ' );
textcolor(15);textbackground(0);
gotoxy(x,y);
gotoxy(x,y+1);write('   <1>...Ανάποδα');
gotoxy(x,y+2);write('   <2>...Πυραμίδα');
gotoxy(x,y+3);write('   <3>...Μετρητής
Γραμμάτων'); gotoxy(x,y+4);write('   <4>...Όλα
Κεφαλαία');
gotoxy(x,y+5);write('   <5>...Καρκινικό');
gotoxy(x,y+6);write('');
gotoxy(x,y+7);write('   <6>....Εξοδος');
gotoxy(x,y+8);
gotoxy(x+19,y+11);write('ΚΑΝΕ ΕΠΙΛΟΓΗ [1-6] : ');
Repeat
gotoxy(x+40,y+11);clrEol;readln(key);
gotoxy(1,17);clreol;
gotoxy(1,18);clreol;
until(key>='1') and(key<='6');
end;
procedure WaitKey;
begin
textcolor(15+blink);textbackground(0+blink);
gotoxy(16,10);
write(' Πάτα <<<<<<< E N T E R >>>>>>>
Για να Συνεχίσει');
textcolor(15);textbackground(0);
readln;
end;

procedure anapoda;
var
str:string[80];
```

PROGRAMMING

```
mikos,i:integer;
begin
write('give me the sentence:');readln(str);
mikos:=length(str);
for i:=mikos downto 1 do
write(str[i]);
waitkey;
end;

procedure pyramida;
var
str:string[80];
mikos,i,j:integer;
begin
write('Δώσε την προτασή σου:');readln(str);
mikos:=length(str);
for i:=1 to mikos do
begin
for j:=1 to i do
write(str[j]);
writeln;
end;
for i:=mikos downto 1 do
begin
for j:=1 to i do
write(str[j]);
writeln;
end;
waitkey;
end;

procedure MetritisGrammaton;
var
str:string[80];
c:char;
mikos,i:integer;
counter:integer;
begin
write('Δώσε μου την πρότασή σου:');readln(str);
write('Δώσε μου το χαρακτήρα:');readln(c);
mikos:=length(str);
counter:=0;
for i:=1 to mikos do
if(str[i]=c) then counter:=counter+1;
write('Βρήκα ' , counter , ' χαρακτήρες ');
waitkey;
end;

procedure MakeCaps;
var
str:string[80];
mikos,i:integer;
begin
write('Δώσε μου την πρότασή σου:');readln(str);
mikos:=length(str);
for i:=1 to mikos do
str[i]:=Upcase(str[i]);
write(str);
waitkey;
end;

procedure EjetaseKarkiniko;
var
str:string[80];
mikos,i,κ:integer;
karkiniko:boolean;
begin
write('Δώσε μου την πρότασή σου:');readln(str);
mikos:=length(str);
κ:=mikos div 2 ;
karkiniko:=true;
for i:=1 to κ do
if str[i]<>str[mikos+1-i] then
karkiniko:=false;
if karkiniko=true then
write('Η πρόταση  ',str,'  είναι Καρκινική') else
write('Η πρόταση  ',str,'  δεν είναι Καρκινική');
waitkey;
end;

begin
clrscr;
repeat
menu;
clrscr;
case key of
'1':anapoda;
'2':pyramida;
'3':MetritisGrammaton;
'4':MakeCaps;
'5':EjetaseKarkiniko;
end;
until(key='6');
clrscr;
end.
```

PROGRAMMING

ATARI ST

Ενα ρολόι για όλα τα γούστα

• του Ηλία Μανεσιώτη

Τρέξτε τον παρακάτω κώδικα μέσα από τη HighSpeed Pascal (ver 1.5). Το πρόγραμμα διαβάζει την ώρα από το σύστημα με τη συνάρτηση gettime και ανοίγει ένα παράθυρο, σχεδιάζοντας δείκτες ώρας, λεπτών και δευτερολέπτων με τη βοήθεια συναρτήσεων του VDI. Το παράθυρο αλλάζει μέγεθος κατά βούληση, ενώ ανάλογα αυξομειώνεται και το μέγεθος των δεικτών του ρολογιού.

Το πρόγραμμα λειτουργεί και ως desk accessory, ώστε να έχετε τη δυνατότητα να βλέπετε την ώρα κάθε στιγμή. Οσοι από σας, λοιπόν, έχετε βαρεθεί τις άχρωμες ψηφιακές ενδείξεις ώρας στο πάνω δεξιά μέρος της οθόνης, κάντε τον κόπο να πληκτρολογήσετε τον παρακάτω κώδικα.

```
program PascalClock;

uses GemDecl,
GemAES,
GemVDI,
Dos;

type
GRECT = record
g_x,g_y,g_w,g_h: integer;
end;

CONST
ALL  = 0;
TIME = 1;

var
phys_handle,handle,
whandle,
gl_wchar,gl_hchar,
gl_wbox,gl_hbox,
max_x,max_y,
appl_id,menu_id : integer;
title :  string[19];
events,
hours,minutes,seconds,
oldsec,oldmin,oldhour,
secdif,mindif,hourdif : integer;

work_in  : intin_array;
work_out : workout_array;

wx,wy,quit :    integer;

redrawflag:    boolean;

acc_name : string;

function max(a,b:integer):integer;
begin
if a>b then
max:=a
else
max:=b
end;

function min(a,b:integer):integer;
begin
if a<b then
min:=a
else
min:=b
end;

function hiword(wert:pointer):integer;
begin
hiword:=integer((longint(wert)) div 65536);
end;

function loword(wert:pointer):integer;
begin
loword:=integer((longint(wert)) mod 65536);
end;

function rc_intersect(var r1,r2: GRECT): boolean;
var x,y,w,h : integer;
begin
x:=max(r2.g_x,r1.g_x);
y:=max(r2.g_y,r1.g_y);
w:=min(r2.g_x+r2.g_w,r1.g_x+r1.g_w);
h:=min(r2.g_y+r2.g_h,r1.g_y+r1.g_h);
r2.g_x:=x;
r2.g_y:=y;
```

PROGRAMMING

```
r2.g_w:=w-x;
r2.g_h:=h-y;
if (w>x) and (h>y) then
rc_intersect:=true
else
rc_intersect:=false;
end;

procedure mouse_on;
begin
graf_mouse(M_ON,NIL);
end;

procedure mouse_off;
begin
graf_mouse(M_OFF,NIL);
end;

function open_vwork: boolean;
var i :      integer;
begin
for i:=0 to 9 do work_in[i]:=1;
work_in[10]:=2;
phys_handle:=graf_handle(gl_wchar,gl_hchar,gl_wbox,gl
_hbox); work_in[0]:=phys_handle;
handle:=phys_handle;
v_opnvwk(work_in,handle,work_out);
open_vwork:=TRUE
end;

procedure close_vwork;
begin
v_clsvwk(handle)
end;

procedure calcpoint(w,h,i:integer;var
x,y:integer;s:integer); begin
x:=w div 2+trunc((w div 2-10-s)*sin(2*i*PI/60));
y:=h div 2+trunc((h div 2-10-s)*cos(PI+2*i*PI/60)) end;

procedure sgettime(var hour,min,sec:integer);
var sec100 : integer;
begin
gettime(hour,min,sec,sec100);
end;

procedure showtime;
var x,y    : integer;
xyarray : ptsin_array;
work    : GRECT;
begin
wind_get(whandle,WF_WORKXYWH,work.g_x,work.g_y,w
ork.g_w,work.g_h); xyarray[0]:=work.g_x+work.g_w div
2;
xyarray[1]:=work.g_y+work.g_h div 2;
calcpoint(work.g_w,work.g_h,oldsec,x,y,secdif);
xyarray[2]:=work.g_x+x; xyarray[3]:=work.g_y+y;
vsl_color(handle,WHITE);
vsl_width(handle,1);
v_pline(handle,2,xyarray);
if minutes <> oldmin then
begin
calcpoint(work.g_w,work.g_h,oldmin,x,y,mindif);
xyarray[2]:=work.g_x+x; xyarray[3]:=work.g_y+y;
vsl_width(handle,3);
vsl_color(handle,WHITE);
v_pline(handle,2,xyarray);
end;
if (minutes<>oldmin) or (minutes mod 12=0) or
(hours<>oldhour) then begin
vsl_width(handle,5);
calcpoint(work.g_w,work.g_h,oldhour*5+oldmin div
12,x,y,hourdif); xyarray[2]:=work.g_x+x;
xyarray[3]:=work.g_y+y;
vsl_color(handle,WHITE);
v_pline(handle,2,xyarray);
end;
calcpoint(work.g_w,work.g_h,seconds,x,y,secdif);
xyarray[2]:=work.g_x+x; xyarray[3]:=work.g_y+y;
vsl_color(handle,BLACK);
vsl_width(handle,1);
v_pline(handle,2,xyarray);
calcpoint(work.g_w,work.g_h,minutes,x,y,mindif);
xyarray[2]:=work.g_x+x; xyarray[3]:=work.g_y+y;
vsl_width(handle,3);
v_pline(handle,2,xyarray);
calcpoint(work.g_w,work.g_h,hours*5+minutes div
12,x,y,hourdif); xyarray[2]:=work.g_x+x;
xyarray[3]:=work.g_y+y;
vsl_width(handle,5);
v_pline(handle,2,xyarray);
end;

procedure redrawwindow(what:integer);
var box,work :      GRECT;
clip   :  Array_4;
i,x,y    :  integer;
fak      :   real;
begin
if whandle<=0 then
exit;
mouse_off;
vswr_mode(handle,MD_REPLACE);
wind_get(whandle,WF_WORKXYWH,work.g_x,work.g_y,w
ork.g_w,work.g_h);
wind_get(whandle,WF_FIRSTXYWH,box.g_x,box.g_y,box.g
_w,box.g_h); secdif:=min(work.g_w,work.g_h) div 2;
mindif:=trunc(secdif/5);
hourdif:=trunc(secdif/3);
secdif:=trunc(secdif/6);
sgettime(hours,minutes,seconds);
if oldsec=seconds then inc(seconds);
```

PROGRAMMING

```
while (box.g_w>0) and (box.g_h>0) do
begin
if rc_intersect(work,box) then
begin
clip[0]:=box.g_x;
clip[1]:=box.g_y;
clip[2]:=box.g_x+box.g_w-1;
clip[3]:=box.g_y+box.g_h-1;
vs_clip(handle,1,clip);
case what of
ALL:   begin
vsf_color(handle,WHITE);
vsf_perimeter(handle,0);
vsf_interior(handle,SOLID);
vr_recfl(handle,clip);
vsf_color(handle,BLACK);
vsf_perimeter(handle,1);
for i:=0 to 11 do
begin
calcpoint(work.g_w,work.g_h,i*5,x,y,0);
v_circle(handle,work.g_x+x,work.g_y+y,2); end;
showtime;
end;
TIME:  showtime;
end
end;
wind_get(whandle,WF_NEXTXYWH,box.g_x,box.g_y,box.g_
w,box.g_h); end;
oldsec:=seconds;
oldmin:=minutes;
oldhour:=hours;
mouse_on;
end;

procedure open_window;
var calc:      GRECT;
begin
if whandle <=0 then
begin
whandle:=wind_create(NAME or CLOSER or MOVER or
SIZER,0,0,max_x+1,max_y+1);
if whandle<=0 then
exit;
title:=' Clock ';
wind_set(whandle,WF_NAME,hiword(@title[1]),loword(@ti
tle[1]),0,0); mouse_off;
if wx=-1 then
begin
wind_calc(WC_BORDER,CLOSER OR MOVER,100,100,170,170,
calc.g_x,calc.g_y,calc.g_w,calc.g_h);
wx:=(max_x-calc.g_w) div 2;
wy:=16+(max_y-calc.g_h) div 2;
end;
wind_open(whandle,wx,wy,170,170);
mouse_on;
end
else
wind_set(whandle,WF_TOP,0,0,0,0);
end;

function handle_message(var pipe:array_8):integer;
var dummy:     integer;
begin
case pipe[0] of
WM_REDRAW: redrawwindow(ALL);
WM_TOPPED: wind_set(whandle,WF_TOP,0,0,0,0);
WM_CLOSED: begin
if pipe[3]=whandle then
begin
wind_get(whandle,WF_WORKXYWH,wx,wy,dummy,dummy
); wind_close(whandle);
wind_delete(whandle);
whandle:=0;
end;
if appflag then
begin
handle_message:=1;
exit;
end
end
else
events:=MU_MESAG;
end;
WM_MOVED:  if pipe[3]=whandle then
wind_set(whandle,WF_CURRXYWH,pipe[4],
pipe[5],pipe[6],pipe[7])
else
redrawflag:=TRUE;
WM_SIZED:  if pipe[3]=whandle then
begin
if pipe[6]<100 then pipe[6]:=100; if pipe[7]<100 then
pipe[7]:=100; wind_set(whandle,WF_CURRXYWH,pipe[4],
pipe[5],pipe[6],pipe[7]); redrawwindow(ALL);
end;
AC_OPEN:   if pipe[4]=menu_id then
begin
open_window;
events:=MU_MESAG or MU_TIMER;
end;
AC_CLOSE:  if pipe[3]=menu_id then
whandle:=0;
end;
handle_message:=0;
end;

function event_loop:integer;
var event,x,y,kstate,key,clicks,state,quit: integer; pipe:
array_8;
begin
quit:=0;
repeat
event:=evnt_multi(events,258,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,
pipe,1000,0,x,y,state,kstate,key,clicks);
```

PROGRAMMING

```
wind_update(BEG_UPDATE);
if (event and MU_TIMER)<>0 then
begin
if redrawflag then
begin
redrawwindow(ALL);
redrawflag:=FALSE
end
else
redrawwindow(TIME);
end;
if (event and MU_MESAG)<>0 then
quit:=handle_message(pipe);
wind_update(END_UPDATE);
until quit>0;
event_loop:=quit;
end;

begin
acc_name := ' Clock ';
appl_id:=appl_init;
if appl_id<>-1 then
begin
if open_vwork then
begin
max_x:=work_out[0];
max_y:=work_out[1];
redrawflag:=FALSE;
wx:=-1;
if appflag=FALSE then
begin
menu_id:=menu_register(appl_id,acc_name);
events:=MU_MESAG
end
else
begin
graf_mouse(0,nil);
events:=MU_MESAG or MU_TIMER;
open_window
end;
repeat
quit := event_loop
until quit = 1;
close_vwork
end;
appl_exit
end
end.
```


GAMERS CLUB

THE BEST GAMES ★★★ THE BEST SERVICE





G.B.

DESERT STRIKE
HOOK
KRUSTY'S FUNHOUSE
PILOT WINGS
STREET FIGHTER II

SUPER FAMICOM	CALL
MEGA DRIVE	58.000
MASTER SYSTEM II	31.000
GAME GEAR	56.000
ATARI LYNX	38.5000

ΠΡΟΣΦΟΡΑ

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΔΩΡΟ!!! ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΟΣ ΔΩΡΕΑΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΜΕΛΟΥΣ

ΟΛΑ ΜΕ ΔΟΣΕΙΣ

GAMERS CLUB 1
ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ 31
& ΜΟΥΣΤΟΞΥΔΗ
ΤΗΛ.: 6439824

ΚΑΙ ΤΩΡΑ

GAMERS CLUB 2
ΔΗΜΗΤΡΑΚΟΠΟΥΛΟΥ 108-110
ΚΑΛΛΙΘΕΑ - ΤΗΛ.: 9598244
ΑΝΟΙΓΟΥΜΕ ΣΤΙΣ 27 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ

PROGRAMMING

AMIGA

FF Viewer σε Assebbly

● του Γ. Κακαλέτρη

Αν είχατε δοκιμάσει κάποιους iff viewers που δώσαμε σε προηγούμενα PIXELs σε γλώσσα C, θα προσέξατε ότι δεν προσφέρουν πολύ ικανοποιητικές επιδόσεις και πέραν αυτού ήταν περισσότερο παραδείγματα χειρισμού iff ilbm αρχείων.

Το source που δημοσιεύουμε αυτόν το μήνα αφορά έναν iff viewer σε assembly, ο οποίος, πέρα από τις πολύ καλύτερες επιδόσεις που προσφέρει, είναι σχετικά πολύ μικρός σε μέγεθος (το εκτελέσιμο αρχείο).

Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εντολή από το CLI ή το SHEEL, με παράμετρο το όνομα της προς μετατροπή εικόνας:

viewer filename

όπου filename το πλήρες pathname τού προς επίδειξη αρχείου. Με ένα χτύπημα του αριστερού mousebutton εγκαταλείπουμε το πρόγραμμα.

Το Viewer χειρίζεται εικόνες οποιασδήποτε ανάλυσης και μεγέθους. Δηλαδή προσπαθεί να κεντράρει στην οθόνη ακόμα και overscanned οθόνες. Τον κώδικα του προγράμματος οφείλουμε στον Joe Siebenmann.

```
* Picture Viewer
( In EZAsm )
Click left mouse button to exit
LONG _GfxBase _DosBase _IntuitionBase
ONG CLIName CLILen
ONG Fhandle
ONG ViewMode
ORD bm_xpos bm_ypos bm_tcolor
ORD bm_pwidth bm_pheight
YTE bm_mask bm_compress bm_pad bm_xasp bm_yasp
ONG bm_planes bm_width bm_height
ONG DispMem PSize
ONG Offset BCount TSize
ONG Colors
YTE Bmhd CMap
ONG Flock FIB FSize FBuf BMap
ONG SaveAddr CTab
ONG OldView
ORD OrgX OrgY ModesSave
ONG Xadj Yadj TabLen
ONG View ViewPort RasInfo
ONG ColorMap
YTE sw
CLIName = a0
CLILen = d0
_GfxBase = OpenLibrary( "graphics.library" 0 )
beq Quit
_DosBase = OpenLibrary( "dos.library" 0 )
beq Quit
_IntuitionBase = OpenLibrary( "intuition.library" 0 ) beq
Quit
a0 = CLIName
CLILen —
a0 += CLILen
(a0) = 0 b .$0A -> $00
a1 = _GfxBase
OldView = 34(a1) .save GfxBase.ActiView
View = AllocMem( 18 $10001 )
beq Quit
ViewPort = AllocMem( 40 $10001 )
beq Quit
RasInfo = AllocMem( 12 $10001 )
beq Quit
BMap = AllocMem( 40 $10001 )
beq Quit
* Get file size..
FIB = AllocMem( 260 $10001 )
beq Quit
Flock = Lock( CLIName -2 )
beq Quit
Examine( Flock FIB )
tst.l d0
beq Quit
a0 = FIB
FSize = 124(a0) .fib_Size
FBuf = AllocMem( FSize $10001 )
beq Quit
* Read whole file..
Fhandle = Open( CLIName 1005 )
beq Quit
Read( Fhandle FBuf FSize )
tst.l d0
bmi Quit
a0 = FBuf
(a0) .= 'FORM' Quit
a0 += 8
(a0) .= 'ILBM' Quit
* loop till you find a 'type' process it, continue till 'BODY' *
(
for now, ignore 'GRAB' & 'DEST' )
a0 += 4
xt
(a0) = 'BMHD' {
Bmhd = 1 .set 'BMHD'
a0 += 8  .(skip length) inc to 'struct'
bm_width = (a0)+ w
bm_height = (a0)+ w
bm_xpos = (a0)+
bm_ypos = (a0)+
```

PROGRAMMING

```
bm_planes = (a0)+ b
bm_mask = (a0)+
bm_compress = (a0)+
bm_pad = (a0)+
bm_tcolor = (a0)+
bm_xasp = (a0)+
bm_yasp = (a0)+
bm_pwidth = (a0)+
bm_pheight = (a0)+
jmp Nxt
}
(a0) = 'CMAP' {
CMap = 1 .set 'CMAP'
a0 += 4 .inc to length
d0 = (a0)+ .number of 'triplets'
d0 /= 3
Colors = d0
d3 = d0 .D3 loop cnt
d3 --
d0 *= 2
TabLen = d0 w
-(SP) = a0 .save
CTab = AllocMem( TabLen $10001 )
beq Quit
a0 = (SP)+ .restore
* Load ColorTable
a2 = CTab
dColord1 = (a0)+ b.??X?
d1 << 4 w.?X?0
d1 = (a0)+ b.?XX?
d1 << 4 w.XX?0
d1 = (a0)+ b .XXX?
d1 >> 4 w .0XXX
(a2)+ = d1 w
dbf d3,LdColor
jmp Nxt
}
(a0) = 'CAMG' {
a0 += 8 .( skip length )
ViewMode = (a0)+
jmp Nxt
}
(a0) = 'BODY' {
Bmhd = 0 Quit .BODY before BMHD.... error
SaveAddr = a0
jmp Body
}
a0 ++
jmp Nxt
ody
Bmhd = 0 Quit .didn't get BMHD..
* Set ViewMode
bm_width > 384 {
ViewMode |= $8000 .NScr.ViewModes |= HIRES
}
bm_height > 240 {
ViewMode |= $0004 .NScr.ViewModes |= LACE
}
ViewMode |= $4000 .turn on SPRITES
* Get bitmap ready..
InitBitMap( BMap bm_planes bm_width bm_height )
d0 = bm_width
d0 /= 8
BCount = d0 .save
d0 *= bm_height w
PSize = d0
```

```
d0 *= bm_planes w
TSize = d0
DispMem = AllocMem( TSize $10002 )
beq Quit
* Load plane addr's into BMap
a1 = BMap
a1 += 8
d0 = DispMem
d1 = bm_planes
d1 --
d1 (a1)+ = d0
d0 += PSize
dbf d1,Ld1
InitView( View )
InitVPort( ViewPort )
a0 = View
(a0) = ViewPort .View.ViewPort
16(a0) = ViewMode w .View.Modes
a0 = RasInfo
4(a0) = BMap .RasInfo.BitMap = BMap
8(a0) = 0 w .RasInfo.RxOffset
10(a0) = 0 w .RasInfo.RyOffset
a0 = ViewPort
24(a0) = bm_width w .ViewPort.DWidth
26(a0) = bm_height w .ViewPort.DHeight
36(a0) = RasInfo .ViewPort.RasInfo
32(a0) = ViewMode w .ViewPort.Modes

* Pre-calc adjustments for centering
d0 = ViewMode
d1 = bm_height
d2 = bm_width
d3 = 0
a0 = _GfxBase
d3 = 216(a0) w .GfxBase.NormalDisplayRows
d0.2 = 1 { .LACE?
d3 *= 2
d1 > d3 { .> ( NormalDisplayRows * 2 )?
d1 -= d3
d1 /= 4
Yadj = d1 w
}
} else {
d1 > d3 { .> ( NormalDisplayRows )?
d1 -= d3
d1 /= 4
Yadj = d1 w
}
}
d0.15 = 1 { .HIRES?
d2 > 640 {
d2 -= 640
d2 /= 4
Xadj = d2 w
}
} else {
d2 > 320 {
d2 -= 320
d2 /= 4
Xadj = d2 w
}
}
* Load Picture
a0 = SaveAddr
a0 += 8 .skip to good stuff..
d1 = bm_planes
```

PROGRAMMING

```
d1 —
d2 = bm_height
d2 —
ewLine
a3 = DispMem
a3 += Offset
Next1 d0 = BCount
d0 —
a2 = a3
bm_compress .= 0 { .( compressed )
d4 = BCount .D4 keeps track of bytes remaining in line gain
d3 = 0
d3 = (a0)+ b
bmi Neg
d4 -= d3
d4 —
osloop  (a2)+ = (a0)+ b
dbf d3,posloop
jmp EndCk
eg  d3 = $80 EndCk b
neg.b d3
d4 -= d3
d4 —
d5 = (a0)+ b
egloop  (a2)+ = d5 b
dbf d3,negloop
ndCk  d4 .= 0 Again
} else { .( non-compressed )
ext2  (a2)+ = (a0)+ b
dbf d0,Next2
}
a3 += PSize
dbf d1,Next1
d1 = bm_planes
d1 —
d6 = BCount
Offset += d6
dbf d2,NewLine
* Save Current View's info
Forbid( )
a0 = ViewAddress( )
OrgX = 14(a0) .View.DxOffset
OrgY = 12(a0) .View.DyOffset
ModesSave = 16(a0) .View.Modes
Permit( )
* Try to center..
a0 = View
d0 = OrgX
Xadj .= 0 {
d0 -= Xadj
}
14(a0) = d0 w  .View.DxOffset
d0 = OrgY
Yadj .= 0 {
d0 -= Yadj
}
12(a0) = d0 w  .View.DyOffset
ColorMap = GetColorMap( Colors )
beq Quit
a0 = ViewPort
4(a0) = ColorMap
CMap = 1 {
LoadRGB4( ViewPort CTab Colors )
}
MakeVPort( View ViewPort )
MrgCop( View )
LoadView( View )
sw = 1
ait ($bfe001).6 = 1 Wait
Quit
sw = 1 {
Forbid( )
a0 = ViewAddress( )
14(a0) = OrgX
12(a0) = OrgY
16(a0) = ModesSave
Permit( )
LoadView( OldView )
WaitTOF( )
}
ColorMap .= 0 {
FreeColorMap( ColorMap )
}
FreeVPortCopLists( ViewPort )
a1 = View
a0 = 4(a1)  .View.LOFCprList
FreeCprList( * )
a1 = View
a0 = 8(a1)  .View.SHFCprList
FreeCprList( * )
DispMem .= 0 {
FreeMem( DispMem TSize )
}
View .= 0 {
FreeMem( View 18 )
}
ViewPort .= 0 {
FreeMem( ViewPort 40 )
}
RasInfo .= 0 {
FreeMem( RasInfo 12 )
}
Fhandle .= 0 {
Close( Fhandle )
}
FBuf .= 0 {
FreeMem( FBuf FSize )
}
Flock .= 0 {
UnLock( Flock )
}
FIB .= 0 {
FreeMem( FIB 260 )
}
CTab .= 0 {
FreeMem( CTab TabLen )
}
BMap .= 0 {
FreeMem( BMap 40 )
}
_GfxBase .= 0 {
CloseLibrary( _GfxBase )
}
_DosBase .= 0 {
CloseLibrary( _DosBase )
}
_IntuitionBase .= 0 {
CloseLibrary( _IntuitionBase )
}
END
```

COMPUTERS

AMIGA 2000 - 2 DRIVES 3,5", ΚΑΡΤΑ ΜΕ 2 MB ΜΝΗΜΗ - 2 ΣΚΛΗΡΟΙ ΑΠΟ 20 MB - ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ 1,3 ΚΑΙ 2,0. ΤΗΛ.: 5739349.

Προσοχή!!! Πωλείται AMSTRAD 6128, αμεταχείριστο + πράσινη οθόνη + games + εφαρμογές + εκπαιδευτικά, μόνο 30.000 δρχ.!!! Αριστη κατάσταση. Τηλ.: 6394946.

Πωλείται AMSTRAD 6128 Plus + Εγχρωμη οθόνη + Games + Εφαρμογές + Οδηγίες + Αριστη κατάσταση, μόνο 50.000 δρχ. Πληροφορίες: 6380435.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMIGA 600 με εγγύηση, joystick, manuals και αρκετά παιχνίδια. Τιμή συζητήσιμη. Αγγελος. Τηλ.: 8040222.

Πωλούνται: Amiga B2000, 1 Meg RAM με:
- GVP SCSI κάρτα, 52 MB HD
- GVP 68030, 33 MHz Combo (Μαθηματικό, SCSI, 4 Meg 32 bit RAM). Βασίλης. Τηλ.: (061) 931755.

AMIGA 500 + δεύτερο drive + δύο joysticks + modulator + πολλά παιχνίδια. Τιμή: 90.000 δρχ. (συζητήσιμη). Λεωνίδας. Τηλ.: (031) 307876.

Πωλείται Amiga 500 1 MB Chip Ram 80.000 δρχ. 2 MB μνήμη επεκτάσιμη στα 8 40.000 δρχ. Κωτσιούρος Κωνσταντίνος. Τηλ.: (062) 432457.

Amiga 500 με monitor 1084S 1MB, 2o Drive, βιβλία, περιοδικά, δισκετοθήκη με 100 disks. Γιώργος. Τηλ.: 8070481.

AMIGA 500, 1 MB, joysticks, βιβλία, περιοδικά, 200 δισκέτες με top games, αυθεντικά games, καλώδια σύνδεσης AMIGA - AMIGA! Σταύρος, τηλ.: 6011780 (9:00 - 11:30 μ.μ.).

GENLOCK GST για ATARI μόλις παρελήφθη από ΑΓΓΛΙΑ, λόγω αλλαγής υπολογιστή. Οποιος προλάβει! Επίσης, 2 MB SIMMS για STE μόνο 20.000 δρχ. VIDI ST DIGITIZER SPLITTER. Τηλ.: 8960909, Παύλος.

Πωλείται Amstrad 6128 έγχρωμος σε άριστη κατάσταση, κομπλέ με πολλά παιχνίδια. Κυρία Παπαδοπούλου. Τηλ.: 9923446.

COMMODORE 64 BN, Drive 15412, Οθόνη Philips + φίλτρο, Final (3) + Expert Gartridges + 2 δισκετοθήκες POSSO + προγράμματα. Τιμή: 80.000 δρχ. Τηλ.: 9816151 (Τρίτη - Παρασκ. 6:00 - 9:00 μ.μ.), Κώστας.

AMIGA 500+ και Monitor + φίλτρο + βάση + drive + μνήμες A501 0,5 MB + A504 + 1 MB + Printer + monitor 17" MULTISYNC COLOR 1.280x1.024 για PC + MAC. Ανταλλάσσονται και πωλούνται προγράμματα AMIGA. Τηλ.: 4114836, Μιχάλης (μετά τις 4:00 μ.μ.).

Amiga 500 1.3 και 2.0 ROM, έγχρωμη οθόνη, T.V. Modulator, κάρτα AT-once. Σκληρός δίσκος A-509 με ένα MB RAM. Modem Hyundai 2400. Τηλ.: 4127691, Ευάγγελος.

Πωλείται AMIGA 500+ MB + 3 joysticks + 3 δισκετοθήκες (230 δισκέτες) + πολλά extra. Τιμή 120.000 δρχ. (συζητήσιμη). Τηλ.: 0294/94038, Λευτέρης.

AMIGA 500+ 1MB + 2 drives + καινούριο mouse + περιοδικά + προγράμματα + manuals + βιβλία. Τιμή έκπληξη! Τηλ.: 9849904, Σπύρος.

Πωλείται Commodore 64, χωρίς οθόνη, ΑΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΤΟΣ. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ.: 8972213, Βασίλης.

GAME BOY + Tetris + Wizards & Warriors + Simpsons (ΑΓΓΛΙΑ) + Mickey Mouse (ΙΑΠΩΝΙΑ) + Game Light (ΑΓΓΛΙΑ) = 40.000 ΔΡΧ. Τηλ.: 6472250, Πάνος.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Atari 1040 STE + Monitor SM 124 + Σκληρός δίσκος Megafile 60 (MB). Τηλ.: 7235690 (19:00 - 22:00), Αντώνης.

ΠΛΗΚΤΡΟ COMPUTERS, HARDWARE, SOFTWARE, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ, ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ. ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ! ΤΙΜΕΣ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ. ΤΗΛ.: 8239965, ΤΑΣΟΣ.

Πωλούνται: Atari STE, 2048K, 16MHz CPU (Adspeed), έγχρωμο μόνιτορ, STEREO REPLAY, sampler κ.ά. Πληροφορίες: Βασίλης. Τηλ.: (061) 931755.

Amiga 500 από 65.000 δρχ. Sega Mega drive 16 bit από 30.000 δρχ. Accelerators 68030/25 για A500 και plus. Δισκέτες 3 1/2" από 100 δρχ. Amstrad 6128, δισκέτες τριών ιντσών από 290 δραχμές. EKTOR SOFT. Ουίλλιαμ Κινγκ 21 - Πατήσια. Τηλ.: 8612475 - 8618368.

SOFTWARE

PC Software. Ολα τα τελευταία προγράμματα και τα παιχνίδια για PC στην φανταστική τιμή των 500 δρχ. Ολες οι εφαρμογές για WINDOWS 3.0 & 3.1. Αναλώσιμα παντός είδους. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Σπύρος - Κυριάκος. Αίαντος 89 - Νέα Λιόσια. Τηλ.: 2626571 - 2612185.

Amiga. Ολα τα προγράμματα και παιχνίδια τελευταίας κυκλοφορίας στη φανταστική τιμή των 200 δρχ. disk + game. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Παραλαβές κάθε βδομάδα. Σπύρος - Κυριάκος - Αίαντος 89 - Ν. Λιόσια. Τηλ.: 2626571 - 2612185.

IBM ON LINE ΑΜΕΡΙΚΗ. Νέα GAMES - UTILITIES - ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ, οδηγίες χρήσης 40 CDs DISK με βοηθήματα για Windows, γλώσσες, γραφικά. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ. Κώστας Νικολάου - Αετιδών 28, Χολαργός. Τηλ.: 7754758 (πρωί) - 6520061 (βράδυ).

IDEAL AMIGA CLUB: Ολες οι τελευταίες κυκλοφορίες. Ανανέωση εβδομαδιαίως! Συνδρομές. Στέλνουμε με αντικαταβολή παντού. Το IDEAL AMIGA CLUB πάντα κοντά στο χρήστη. Τηλ.: 8939540, Γιώργος.

ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA - SOFTWARE - GAMES - UTILITIES μόνο 250 δρχ. TOP GAMES, SUPERDEMOS, ANIMATIONS. Ολα τα GAMES του 1993. Στέλνονται ΤΑΧΥΤΑΤΑ σε όλη την Ελλάδα. ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για ποσότητες. Δωρεάν MANUALS. Μηνιαία SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 200 DISKS προς 5.500 δρχ. Χρήστος - Βασίλης Στεργίου. Τηλ.: 5012307, Μακεδονίας 31, Πετρούπολη.

Commodore 64/128. Πωλούνται χιλιάδες παιχνίδια - κασέτα - δισκέτα. Φοβερές τιμές. Πωλείται Turbo-X + Commodore. Μιχάλης Πετράκης - Φοίνικος 10, Πειραιάς, τηλ.: 4181420 (από 6:00 μ.μ.).

Amiga games + utilities. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Games + disk = 250 δρχ. Αντικαταβολή παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Μίμης Πολυχρονίου - Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587.

AMIGA. Μεγάλη συλλογή 3.000 τίτλων. Games, Utilities, επαγγελματικά προγράμματα. Φτηνές συνδρομές - Αντικαταβολές. Μαύρος Αγγελος, Αιόλου 45, τηλ.: 6381366 - 6002040.

***** PATRAS AMSTRAD CLUB! ***** ΕΙΣΑΓΟΥΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΙΝΟΥΡΙΑ ΑΚΥΚΛΟΦΟΡΗΤΑ GAMES. Μοναδικοί στις αποκλειστικές κυκλοφορίες. C.P.C. - 6128!!! Καταπληκτικές τιμές!

Τώρα PC GAMES!!! ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΗ ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΑ "PANG"! Επικοινωνήστε: (061) 328260 (απογεύματα - Σαβατοκύριακα), Κώστας Γιαννικόπουλος, πάροδος Σατωβριάνδου, Πάτρα.

ΝΕΟ AMIGA - ΛΟΤΤΟ!!! Ταχύτατη επεξεργασία εξάδων, εύχρηστο (όλες οι επιλογές με το mouse), πλήρης online στατιστική, 56 (!!!) περιορισμοί, μεταβλητά συστήματα, εκτυπώσεις στατιστικής και δελτίων κλπ. Πληροφορίες στα τηλ.: 9566111 ή (0641) 35176, Ιωάννου Βασίλης, Αγρίνιο 301 00.

AMSTRAD'S MAGIC CLUB. Επιλέξτε το AMC για να αποκτήσετε ΟΛΑ τα τελευταία HOT GAMES που μόλις κυκλοφόρησαν! Διατίθενται τα πιο επιλεγμένα GAMES για A6128 και 6128+ (!) στις χαμηλότερες τιμές. Σε δικές σας δισκέτες γίνεται έκπτωση 25%!!! Στα 3 Games το 1 δώρο! Ακόμη GAMES για A500 μόνο 200 δρχ. Τριήμερη ανανέωση. Ταχύτατη εξυπηρέτηση. Γιώργος Παπάζογλου - Ναταλίας Μελά 4. Τηλ.: (031) 428810.

Ευκολίες και Γνώσεις!

computer ALFA

ACOM 386 SX/33 MHz + 2 MB RAM
ΟΘΟΝΗ SVGA MONO 14" 1FD 3 1/2
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 50.000 & 7 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 20.000

ACOM 386 SX/33 MHz + 2 MB RAM
ΟΘΟΝΗ SVGA COLOR MONITOR 14" 1 MB VGA 1FD 3 1/2
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 75.000 & 7 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 28.500

ACOM 386 DX/40 MHz 4 MB RAM
ΟΘΟΝΗ SVGA MONO MONITOR 14" 1FD 3 1/2
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 70.000 & 7 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 26.500

QUEST 386 SX/33 MHz + 40 MB HD 2 MB RAM
ΟΘΟΝΗ VGA MONO 14" 1FD 3 1/2
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 80.000 & 7 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 30.000

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ STAR LC 100 COLOR
ΠΡΟΚΑΤΑΒΟΛΗ 15.000 & 4 ΔΟΣΕΙΣ ΤΩΝ 15.000

MOUSE 4.500 ΔΡΧ.

UP - GRADE SERVICE

- Επικοινωνήστε μαζί μας για τιμές μετρητοίς.
- Με κάθε αγορά υπολογιστή 4 ώρες δωρεάν εκπαίδευση.

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΗ ΤΙΜΗ
ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ
ΓΙΑ AMIGA 52 MB
ΜΑΖΙ ΜΕ ΘΕΣΗ ΓΙΑ
ΕΠΕΚΤΑΣΗ ΜΝΗΜΗΣ 8MB

ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Σ' ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΣΑΜΕ ΕΝΑ ΠΡΟΤΥΠΟ
ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΕΥΘΕΡΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Εισαγωγή στους υπολογιστές.
Γραμματέων - Μηχανογραφημένης λογιστικής
Εξειδικευμένα ταχύρρυθμα σεμινάρια
Επικοινωνήστε τώρα.

ΚΕΝΤΡΟ ΠΩΛΗΣΗΣ, Θηβών 360, Αιγάλεω
Τηλ.: 5313336, 5981621
ΚΕΝΤΡΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ, Σμύρνης 33, Αιγάλεω
Τηλ.: 5313560, 5312868

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

AMIGA SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται Παιχνίδια, UTILITIES από Τεράστια συλλογή. Ολα VIRUS FREE 100%. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Τώρα και CLUB!!! Από Hardware Επεκτάσεις ΜΝΗΜΗΣ 1MB 8.000, 2MB 29.000, AT-ONCE 35.000, AT-ONCE PLUS 55.000, DRIVES 18.000, SAMPLERS, DIGITIZERS, Βιβλία Προγραμματισμού κτλ. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Σωτηρόπουλος Γιάννης - Κερκύρας 10. Τηλ.: 5620754.

PC Games, applications, demos, untivirus, utilities (5 1/4" & 3 1/2"). Αντώνης Νικολάου - Ηρακλέους 3. Τηλ.: 9593303.

Amiga. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων. Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! Συνδρομές (150 disks), 7.500 δρχ.!!! Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο αντικαταβολών!!! Computers, Περιφερειακά σε ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. Πλήρης κατάλογος δωρεάν!!!

AMIGA Περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε Οποιοδήποτε Πρόβλημα Εχετε στην AMIGA και Monitor. Εξειδικευμένο SERVICE, Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Μετατροπή A500/2000 σε PLUS. Στέφανος Δέτσης - Νάξου 4, 133 41 Αθήνα. Τηλ.: 2475030.

IBM PC. Η μεγαλύτερη συλλογή σε παιχνίδια και επαγγελματικά προγράμματα. Κατευθείαν από το εξωτερικό. Αντικαταβολές - συνδρομές. Μαύρος Αγγελος. Τηλ.: 6381366 - 6002040.

AMSTRAD 6128 - 6128 PLUS, AMIGA 500: Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ & ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ + hardware + αντικαταβολές + δώρα + παράδοση στο σπίτι. Αυγουστής Τατάκης - Χρυσολωρά 10-12, Λ. Αλεξάνδρας, Τηλ.: (01) 6410640.

PC Games, utilities, applications, demos, antivirus για 5 1/4" και 3 1/2". Μάνος Παπαγεωργίου - Μ. Αλεξάνδρου 147, τηλ.: 9518286.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ IBM ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ TOP ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. ΤΗΛ.: 9329732, ΜΑΚΗΣ.

AMIGA GAMEDISK 300. Συνεχής ανανέωση + παράδοση στο σπίτι. Δισκέτες όλων των χωρητικοτήτων στις καλύτερες τιμές + ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ, ΠΩΛΗΣΕΙΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ. Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

Amiga Lotto. Εκπληκτικό, γρήγορο πρόγραμμα Lotto με στατιστική, στην τιμή των 8.000 δραχμών. Amiga ΠΡΟ-ΠΟ, βασικές στήλες, παράγωγα, συνεχόμενα, συμμετρίες και άλλα πολλά που θα σας βοηθήσουν στο κυνήγι του 13, στην εκπληκτική τιμή των 7.500 δρχ. Εκτορας Καψούλης, Ουίλιαμ Κινγκ 21, Πατήσια. Τηλ.: 8612475, 8618368.

AMSTRAD 6128. ΔΙΑΘΕΤΟΥΜΕ ΤΗΝ ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. Στα 10 παιχνίδια άλλα 2 δώρο! Παράδοση στο σπίτι! ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ, ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. Μάκης Μπόλλας, Κόρακα 14, Αθήνα. Τηλ.: 8314078.

AMIGA, AMSTRAD 6128, 464, IBM ΧΙΛΙΑΔΕΣ παιχνίδια και utilities υπάρχουν. Ολα εισάγονται. Τιμές καταπληκτικές! Στέλνουμε παντού. Ασήμης Πέτρος - Πύργου Θήρας 6, Αγ. Δημήτριος. Τηλ.: 9751860

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

SPECTRUM-PC CLUB. Παιχνίδια - εφαρμογές για PC, SPECTRUM. Επίσης, joysticks, βιβλία, Robotics. Ολα φτηνά, πολύ φτηνά. Τηλεφωνήστε τώρα στο: 4521685, Πέτρος Μονογυιός (ηλεκτρονικός), Ηροδότου 104, 185 38 Πειραιάς.

ATARI ST. Φίλοι του Atari, τώρα γνωρίζετε όλοι ποιος σας υποστηρίζει. Η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων στη διάθεσή σας. Τα πάντα από games, utilities, midi κλπ. Εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό. Αντικαταβολές και κατάλογος σε όλη την Ελλάδα. Λαλαούνης Γιώργος, Φορμίωνος 72, τηλ.: 7512756.

PC SOFTWARE. Τεράστια ποικιλία σε games, utilities, applications, demos. Συνδρομές, ανταλλαγές, αντικαταβολές παντού. Τηλ.: 9525604, Φραγκίσκος Μάνος, Σαπφούς 90.

Atari ST: Επεκτάσεις μνήμης για STE σε πολύ καλές τιμές. Αυθημερόν εγκατάσταση. Επίσης, τοποθέτηση TOS 2.05 και TOS 2.06. Λαλαούνης Γιώργος, τηλ.: 7512756.

***** AMIGA USER CLUB *****
A500/A500+/A600 * GAMEDISK 250 δρχ. * ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα * ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης * ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού * ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος * ΜΕΓΑΛΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για Computer Shops και Amiga Club * ΣΥΝΔΡΟΜΗ 120 DISKS GAMEDISK 180 δρχ. * ΣΥΝΔΡΟΜΗ 60 DISKS GAMEDISK 200 δρχ. Γιώργος Αβραμίδης, Εργασίας 5, Νέα Ιωνία, τηλ.: 2797445.

AMIGA CLUB, ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ * Amiga diskgame 250 δρχ. * Συνδρομές 100 disks 5.000 δρχ. Τηλ.: 8642318, Πάνος Παπαδιμάκης, Κύπρου 37.

AMIGA GAMES: 150 δρχ.
* MANUALS για GAMES - UTILITIES *
* Απειρες ζωές για GAMES *
* Μηνιαίες ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ 150 DISKS, 7.500 δρχ. *
* Προσφορές για ποσότητες *
* ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ - ΠΑΡΑΔΟΣΕΙΣ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ

ΣΟΡΒΑΤΖΙΩΤΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΝΑΞΟΥ 20Α, ΤΗΛ.: 8641909 - 2233182.

Amiga. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων. Συνεχής ανανέωση από ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ!!! Συνδρομές (150 disks), 7.500 δρχ.!!! Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι χωρίς επιβάρυνση. ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο αντικαταβολών!!! Computers, Περιφερειακά σε ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ. Πλήρης κατάλογος δωρεάν!!!

AMIGA GAMES, πλούσια συλλογή. Επίσης, δισκέτες NoName 130 δρχ. Τηλ.: 9592537, Γιαννημάρας Διονύσης, Λασκαρίδου 105.

Amiga disk + game 280. Παράδοση σε μία ώρα. Ανταλλαγές computers - περιφερειακών. Μίλτος Τσιάκαλος, τηλ.: 6447595.

***** AMIGA SOFTWARE**
BEYONDERS *** GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ. Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ταχύτητα ρεκόρ!! Εισάγονται από Σουηδία. Ειδικό σύστημα συνδρομών, παράδοση στο σπίτι. Τηλεφωνήστε τώρα στο: (01) 2752205, ΑΚΗΣ - ΑΓΓΕΛΟΣ, για να σας στείλουμε δωρεάν τον πλήρη ενημερωμένο κατάλογο που διαθέτουμε σε LASER εκτύπωση!! ΜΗ ΧΑΣΕΤΕ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ!, Σπυρόπουλος Αγγελος, Ομορφοκλησιάς 35 - Καλογρέζα.

ΚΗΦΙΣΙΑ ΚΥΡΙΑΖΗ 9

ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ COMPUTERS

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ

- AMIGA 500 με TV Modulator ή Scart
- AMIGA 500 - 600 με οθόνη CBM 1084
- AMIGA 2000 Philips
- AMIGA 3000
- AMIGA 500+

Περιφερειακά για AMIGA 500, 2000, 3000

- ✔ AT ONCE
- ✔ HARD DISKS από 20MB έως 300MB (GUP - SUPRA - OCTAGON)
- ✔ Genlocks (Rockgen, Minigen Cenlock Rendale Megalog - GR - 1000 - GR 5000/S)
- ✔ Realtime Digitizers
- ✔ Accelerator cards ΑΠΟ 68020 - 68040 (FUSION FORTY Progressive Peripherals)
- ✔ Graphic Tablets
- ✔ CDTV
- ✔ Midi - SAMPLERS
- ✔ ΟΠΤΙΚΑ ΠΟΝΤΙΚΙΑ
- ✔ Μνήμες
- ✔ SCANNERS έγχρωμα, μονόχρωμα
- ✔ Multisync Monitors (950 - TAXAN - EIZO)
- ✔ ACTION REPLAY III
- ✔ Επέκταση μνήμης AMIGA 500+ σε 2 MB
- ✔ Μετατροπή της AMIGA 1.3 σε 2.0 και της 2.0 σε 1.3

Η μεγαλύτερη ποικιλία ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ για όλους τους Υπολογιστές

PC, XT, AT -
Hyundai, Manager
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ STAR
CD ROM DRIVE
A 570 ΓΙΑ AMIGA

Ολα σε τιμές έκπληξη

Στέλνουμε αντικαταβολή σ' όλη την Ελλάδα

ΚΥΡΙΑΖΗ 9, ΚΗΦΙΣΙΑ ΤΗΛ.:8085329
ΣΟΛΩΜΟΥ & ΜΠΟΤΑΣΗ, ΕΞΑΡΧΕΙΑ
ΤΗΛ.: 3646695, ΤΗΛ / FAX: 3647045

"ΚΥΒΟΣ" *COMPUTERS*

ΛΕΩΦ. ΒΟΥΛΙΑΓΜΕΝΗΣ 122, ΔΑΦΝΗ
ΤΗΛ.: 9025433

ΜΕΓΑΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

HOME COMPUTERS

AMIGA 600	22.000	ΚΑΙ	8	ΔΟΣΕΙΣ	ΤΩΝ	13.000
AMIGA 500 PLUS	30.000	ΚΑΙ	8	"	ΤΩΝ	11.000
AMIGA 500	23.000	ΚΑΙ	8	"	ΤΩΝ	11.000
AMIGA 500+COMMODORE 1084	33.000	ΚΑΙ	8	"	ΤΩΝ	18.000
ΟΘΟΝΗ COMMODORE 1084 ΕΓΧΡ.	20.000	ΚΑΙ	6	"	ΤΩΝ	11.000
ΟΘΟΝΗ ATARI ΕΓΧΡ.	20.000	ΚΑΙ	7	"	ΤΩΝ	17.000
ATARI 1040	32.000	ΚΑΙ	8	"	ΤΩΝ	13.000
ATARI 520 STE	22.000	ΚΑΙ	8	"	ΤΩΝ	13.000

PERSONAL COMPUTERS

ΙΚΑΡΟΣ PC+DUAL 14"	96.000	ΣΕ	8	ΔΟΣΕΙΣ
EURO PC VGA MONO	78.000	ΣΕ	7	"
DAT 8088+DUAL MONO	75.000	ΣΕ	7	"
EURO XT+VGA MONOXP.+20MB HD	125.000	ΣΕ	8	"

AT 286-386-486

HYUNDAI 286 1MB-40MB HD VGA MONO	230.000	ΣΕ	9	ΔΟΣΕΙΣ
HYUNDAI 386 1MB-40MB HD VGA MONO	275.000	ΣΕ	9	"
DAT 286 DESKTOP 1MB-40MB HD VGA MONO	177.000	ΣΕ	9	"
DAT 386SX33 CLEO 2MB-40MB HD VGA MONO	245.000	ΣΕ	9	"
DAT 486/33 2MB RAM 40MB HD VGA MONO	405.000	ΣΕ	9	"
ΙΚΑΡΟΣ 286 1MB-40MB HD VGA MONO	200.000	ΣΕ	9	"
ΙΚΑΡΟΣ 386SX 1MB-40MB HD VGA MONO	235.000	ΣΕ	9	"
ALTEC LINE 286 1MB-40MB HD VGA MONO	248.000	ΣΕ	9	"
ALTEC 386SX 2MB-40MB HD VGA MONO	360.000	ΣΕ	9	"
QUEST 286 1MB-40MB HD VGA MONO	195.000	ΣΕ	9	"
QUEST 386 2MB-40MB HD VGA MONO	270.000	ΣΕ	9	"
VEGAS 286 1MB-40MB HD VGA MONO	220.000	ΣΕ	9	"
VEGAS 386 1MB-40MB HD VGA MONO	300.000	ΣΕ	9	"
AMSTRAD 386 1MB-40MB HD VGA ΕΓΧΡ.	280.000	ΣΕ	9	"
AMSTRAD 286 1MB-40MB HD VGA MONO	220.000	ΣΕ	9	"
DFI 286 1MB-40MB HD VGA MONO	195.000	ΣΕ	9	"
SCHNEIDER D 386 SX 2MB-40MB HD VGA MONO	235.000	ΣΕ	9	"

PPC (ΦΟΡΗΤΟΙ)

AMSTRAD ANB 1MB 20 HD VGA	380.000	ΣΕ	9	ΔΟΣΕΙΣ
AMSTRAD 386 SX 40MB HD VGA	420.000	ΣΕ	9	"
ZENITH SUM PORT 286/16 40MB HD VGA	470.000	ΣΕ	9	"
ALTEC 386SX 1MB 60MB HD VGA	690.000	ΣΕ	9	"
HYUNDAI LT6 2MB 40MB HD VGA	399.000	ΣΕ	9	"
QUEST 386DX+80MB HD VGA MONO	695.000	ΣΕ	9	"

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

STAR LC 100 9 ΑΚΙΔΩΝ COLOR	70.000	ΣΕ	5	ΔΟΣΕΙΣ
STAR LC 100 24 ΑΚΙΔΩΝ	100.000	ΣΕ	8	"
STAR LC 20	61.000	ΣΕ	5	"
PANASONIC KX 1180	65.000	ΣΕ	5	"
FUJITSU DL 1100 24 ΑΚΙΔΩΝ	120.000	ΣΕ	8	"
EPSON LX 400	62.000	ΣΕ	5	"

FAX

AMSTRAD 6000 T	190.000	ΣΕ	8	ΔΟΣΕΙΣ
SCHNEIDER SPF 101	140.000	ΣΕ	7	"
SANYO SANFAX	200.000	ΣΕ	8	"
PANASONIC KXF 50	185.000	ΣΕ	8	"

ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΤΙΜΕΣ ΑΣΥΝΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

- ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ Ο Φ.Π.Α.
- ΣΤΕΛΝΕΤΑΙ ΠΑΝΤΟΥ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ
- ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΕΠΙΠΛΑ ΓΙΑ COMPUTERS

AMIGA GAMES: Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στο: (041) 288704 για να πάρετε GAMES με 250 δρχ. Gamedisk. Δωρεάν κατάλογος. Στέλνω παντού. Τηλ.: (041) 288704, Δημήτρης Γκούτσης, Νικοτσάρα 6, Λάρισα.

Γλυφάδα Amiga Club. Τα καλύτερα παιχνίδια όλων των εποχών. Tips, κατάλογος. Αποστολή κατ' οίκον. Τηλ.: 9626961, Πατερώνης Παναγιώτης, Βάου 54, Γλυφάδα.

IBM DALTON CLUB. Games, programs, disks for IBM PCs, XTs, ATs 5,25" (230 δρχ.), 3,5" (450 δρχ.). Ανταλλαγές, κατάλογος, αντικαταβολές. Τηλ.: (081) 261712 (8:00 μ.μ. - 11:00 μ.μ.), Μπρομοιράκης Γιάννης, Αρκάδων 56.

Ektor soft. Χίλιοι και ένας λόγοι για να μας προτιμήσετε. Εκτορας Καψούλης, Ουίλιαμ Κινγκ 21, Κάτω Πατήσια. Τηλ.: 8618368, Fax: 8612475.

Amiga Software. Τέρμα στις ψευτοπροσφορές!! GAMEDISK 200 δρχ.!! Συνδρομές ακόμα φτηνότερες!!! Παράδοση αυθημερόν ή με αντικαταβολή. Εγγυημένο φόρτωμα. Τηλ.: 8315442 (3:00 - 10:00 μ.μ.), Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56.

AMIGA Disk & Game 250 δρχ. Παράδοση σε μία ώρα. Δισκέτες, ανταλλαγές computers, περιφερειακά. Τηλ.: 6447595, Τσιάκαλος Μίλτος, Γκύζη 12.

*** SILVERCITY AMIGA CLUB *** The ultimate club for all Amiga Users. Οποιοδήποτε πρόγραμμα θέλετε το έχουμε. Διαθέτουμε τεράστια συλλογή 3.500 δισκετών για A500, A2000. Αμεσες παραλαβές από εξωτερικό. DISKGAME 250 δρχ. Παράδοση κατ' οίκον, μέσα σε λίγες ώρες. Φοβερές μηνιαίες προσφορές. Πάμφθηνες συνδρομές. CALL NOW! Κώστας Πάντος, τηλ.: 9931416, Νίκος Μπαριτάκης, τηλ.: 9937664. Γραβιάς 85 - Αργυρούπολη.

ATARI παιχνίδια, 300 δρχ.!!! Και αντικαταβολές! Δώρα! Συνεχής ανανέωση! Τηλ.: (031) 673226, Βλάσης - Δημήτρης, Μπελογιάννη, Πεύκα, 570 10 Θεσσαλονίκη.

Για AMIGA 500 προσφέρω μεγάλη ΠΟΙΚΙΛΙΑ παιχνιδιών, πραγματική βοήθεια με λύσεις, οδηγίες. Αμεση εξυπηρέτηση - Ποιότητα - Δώρα. Disk + game 300 δρχ. Για παραγγελίες βορείων προαστίων, παράδοση κατ' οίκον. Κώστας Κοϊντόσης, Ν. Πλαστήρα 7, Ν. Ερυθραία, τηλ.: 8140545.

ATARI ST/TT/XE: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ, ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE. ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

AMIGA CLUB A-3000. Γραφικά, μουσική, εφαρμογές. Ακόμα, τώρα μπορείτε να τρέξετε όλα τα δημοφιλή MACINTOSH προγράμματα πλήρως εξελληνισμένα σε AMAX Format. Ανταλλαγές δεκτές. Δωρεάν εκτυπώσεις σε Laser Printer. Τηλ.: 5817916, Γιώργος Ρουμελιώτης, Ρόδου 4, Χαϊδάρι.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Αν θέλετε να έχετε πρώτοι τα τελευταία, αλλά και όλα τα παλιά προγράμματα για AMIGA 500, Amiga 600 και Amiga 500 plus, τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ. Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές πα-

ντού. Τηλ.: (01) 5743080, Μανώλης Αντωνόπουλος, Ελλης 131, Περιστέρι.

16 BIT GAMES CLUB PC - Atari - Amiga. Υπάρχουν τα πάντα και... τρέχουν. Τηλ.: 8239965 - 8214613 - 2927599, Γεωργίου Τάσος, Νοταρά 11, Τ.Κ. 106 83, Αθήνα.

IRON SOFT - AMIGA GAMES. Τηλεφωνήστε τώρα στο (041) 288704 για να πάρετε GAMES με 250 δρχ. μόνο! Τεράστια συλλογή. Δωρεάν κατάλογος. Στέλνω παντού. Δημήτρης Γκούτσης, Νικοτσαρά 6, Λάρισα.

AMIGA Top Club. Gamedisk μόνο 200 δρχ. Συνδρομή (100) 4.500 δρχ. Πιστότητα - απλότητα - φθήνια - παράδοση!! Τηλ.: 9520432, Γιάννης Πολυχρονόπουλος, Ιφιγενείας 95, Καλλιθέα.

Atari gamedisk 250 δρχ. Οπως Amiga. Συνδρομές 4.000 δρχ. Πιστότητα - σίγουρη εγγραφή, ανταλλαγές Atari Hardware. Τηλ.: 9520432, Γιάννης, και 9630577, Αγγελος. Γιάννης Πολυχρονόπουλος, Λασκαρίδου 83.

- Amiga Copy Center - Gamedisk 250 δρχ. Πανελλήνιες συνδρομές, κατάλογος. Φτηνό service Amiga. Συνδρομές: 40 disks

ΑΓΓΕΛΙΕΣ

προς 225 δρχ., 60 disks προς 200 δρχ., 100 disks προς 190 δρχ. Τηλ.: 2530645, 2511832, Χασάπης Δημήτρης, Διγενή 28, Νέα Φιλαδέλφεια.

***** AMIGA SUPER *****
1) Εβδομαδιαίες εισαγωγές από εξωτερικό!!
2) Ολοκαίνουρια Top Games - Εφαρμογές
3) Ταχύτατη παράδοση παντού!!!
4) Εγγυημένη ποιότητα.
Παύλος Μαρούσης, Αρσενίου 18, τηλ.: 9240579.

***** AMIGA TOP *****
Αν θέλεις: * Ποιότητα εγγραφής!! * Ταχύτατη παράδοση!! * Συνεχή ανανέωση!! * Υποστήριξη!! τότε: Σωκράτης στο 8023576. Σωκράτης Μαστοράκης, Κύπρου 32, Μαρούσι.

CD AMIGA CLUB. PC σε τιμή ευκαιρίας. Συναρμολογήστε το δικό σας PC! Hard disks και tape streamers πάμφθηνα. Τηλ.: 8325006, κ. Σπύρος.

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3,5" και 5,25", NONAME και ΕΠΩΝΥΜΕΣ, φανταστικές τιμές!!! ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ για ποσότητες, στέλνουμε παντού. Τηλ.: 4610190 (βράδυ) και 9337364.

AMIGA! SAMPLERS 7.000 δρχ. - VIDEO DIGITIZERS 19.000 δρχ. - MIDI 4.000 δρχ. - GENLOCKS - ΜΝΗΜΕΣ - DRIVES - MODEMS - HARD DISKS. Προγράμματα - ΠΕΛΑΤΟΛΟΓΙΟ - ετικετογράφος - ταμειακή, αποθήκη - έσοδα - έξοδα, EASY PHOTO για φωτογράφους. SAMPLER για ATARI. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ SERVICE. Τηλ.: 6852730 - 6610714, ΙΑΚΩΒΟΣ.

*** SILVERCITY AMIGA CLUB ***
Μεγάλος Διαγωνισμός SENSIBLE SOCCER. Πλούσια δώρα στους νικητές! Δηλώστε συμμετοχή αμέσως στα 9931416, Κώστας, και 9937664, Νίκος.

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ICB: AMIGA 600, 500 PLUS, A500 MONITORS 1084 S. ΕΠΙΣΗΣ, ATARI 1040 STE 520 STE & MEGA ST!! ΣΤΙΣ ΚΑΛΥΤΕΡΕΣ ΤΙΜΕΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ!!! ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, STAR, CITIZEN, SEIKOSHA 386 SX, 386 DX & 486 DX ABC & AMSTRAD NOTEBOOK. ΤΗΛ.: 6380411, 6399738.

BRIDGEBOARD A2286 για Amiga 2000 πωλείται σε τιμή ευκαιρίας. Τηλ.: 6039564, Δημήτρης.

ΤΩΡΑ Η SOFT SUPPORT ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ
ΝΕΑ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ, ΝΕΕΣ ΤΙΜΕΣ, ΝΕΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ

SOFT SUPPORT

Soft Support
Βασ. Γεωργίου 12
546 40 **Θεσσαλονίκη**
Τηλ: 031/846.074, 833.581
Fax: 031/833.581

Επί πέντε χρόνια ασχολούμαστε αποκλειστικά με τη σειρά ST της Atari. Στο διάστημα αυτό καθιερωθήκαμε σαν ο μεγαλύτερος dealer στη Βόρειο Ελλάδα με χιλιάδες ευχαριστημένους πελάτες σ' όλη τη χώρα. Τώρα μπαίνουμε ανανεωμένοι στις νέες μας εγκαταστάσεις και στον χώρο των PC προσφέροντας αυτό που γνωρίζουμε ήδη πολύ καλά: Μηχανήματα με άριστη ποιότητα κατασκευής, ασύγκριτες τιμές, φιλική εξυπηρέτηση, άψογη υποστήριξη.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ CAMBER PC

286/16	102.500
386SX/33	115.000
386DX/40	147.000
486DX/33	290.000
486DX2/25-50	344.000
486DX/50	385.000

ATARI 1040 STE: 109.000!!!*
... και όλη η γκάμα των προϊόντων της Atari (από παιχνιδομηχανές μέχρι Atari TT) σε τιμές έκπληξη.

*Εγγύηση αντιπροσωπείας 1 έτους

Όλα τα συστήματα CAMBER περιλαμβάνουν:
- *Κουτί Mini Tower (στα 486 Full Tower) με display*
- *1MB RAM (70 nsec)*
- *Floppy 1.44*
- *Κάρτα οθόνης VGA/256KB επεκτάσιμη στο 1MB Non Interlaced*
- *Οθόνη μονόχρωμη 14" VGA*
- *Πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων*
- *Controller AT Bus*
- *2 Σειριακές θύρες, 1 Παράλληλη, 1 Game*
- *1 χρόνο εγγύηση.*

Οι τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν ΦΠΑ 18%

ΟΔΗΓΟΣ ΑΓΟΡΑΣ

ATARI

Αντιπροσωπεία: A. SYSTEMS, Πειραιώς 62, τηλ.: 4260113, 4261434-5

520 STE (COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: 640x400(mono), 640x200, 320x200 με 4 ή 16 από 4.096 χρώματα.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

1040 STE (COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/8 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI MEGA STE (COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/16 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI TT (COMPUTER)

8 MB RAM
CPU: 68030/32 MHz
Graphics: Όπως στον 520.
Ηχος: 6 κανάλια PCM stereo

ATARI LYNX (HAND-HELD CONSOLE)

8 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/16 MHz
Graphics: 160x102 με 16 από 4.096 χρώματα.
Ηχος: 3 κανάλια stereo
Sprites: Ειδικές hardware ρουτίνες αξιοποιούν όλα τα γραφικά σαν sprites.

COMMODORE

Αντιπροσωπεία: Computer Agent, Βουλιαγμένης 447, τηλ.: 9954855-6

AMIGA A-500 (COMPUTER)

512 K RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Προγραμματιζόμενα modes από 640x400 μέχρι 640x200, 4.096 χρώματα.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-2000 (COMPUTER)

1 MB RAM
68000/7.14 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-3000 (COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68030/16 ή 25 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

AMIGA A-500+ (COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: 68000/7.14 MHz
Graphics: Όπως στην A-500.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

C64 (GAME SYSTEM)

4 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 160x200, 16 χρώματα.
Ηχος: 4 κανάλια

ACORN

Αντιπροσωπεία: ΧΡΗΣΤΟΣ ΑΞΑΡΛΗΣ Α.Ε., Ακαδημίας 98, Πλ. Κάνιγγος, τηλ.: 3622478, 3644351, 3607836

ARCHIMEDES A-310 (COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-3000 (COMPUTER)

512 KB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-410 (COMPUTER)

1 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-420 (COMPUTER)

2 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

ARCHIMEDES A-440 (COMPUTER)

4 MB RAM
CPU: Acorn ARM (τεχνολογία Risc)
Graphics: 320x256 ή 640x256 μέγιστη σε απλό monitor, 640x512 σε multiscan monitor, με 4.096 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo, ενσωματωμένο μεγάφωνο.

AMSTRAD

Αντιπροσωπεία: AMSTRAD HELLAS, Πολυτεχνείου 12, τηλ.: 5230742-3-4

AMSTRAD 464+ (COMPUTER)

64 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ηχος: 3 κανάλια stereo

AMSTRAD 6128+ (COMPUTER)

128 K RAM
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: 160x200 (2 χρώματα), 320x200 (4 χρώματα), 640x200 (16 χρώματα) από παλέτα 4.096 χρωμάτων.
Ηχος: 3 κανάλια stereo.

AMSTRAD GX4000 (GAME CONSOLE)

128 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/4 MHz
Graphics: Όπως στον AMSTRAD 464+.
Ηχος: Όπως στον AMSTRAD 464+.
Sprites: 32

NINTENDO

Αντιπροσωπεία: C. ITOH & CO HELLAS Ltd (Nintendo), Καραγεώργη Σερβίας 2, τηλ.: 3222540

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES) (GAME CONSOLE)

1 MB ROM στο cartridge
CPU: 6502/1 MHz
Graphics: 256x240 με 16 από 52 χρώματα.
Ηχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SUPER NES (GAME CONSOLE)

16 MB ROM στο cartridge
CPU: 65C816/3.58 MHz
Graphics: 512x512 με 256 από 32.768 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 128

NINTENDO GAMEBOY (HAND-HELD CONSOLE)

64 K ROM στο cartridge
CPU: Z80A/1 MHz (ειδική σχεδίαση)
Graphics: 4 αποχρώσεις του γκρι.
Ηχος: 4 κανάλια stereo
Sprites: 40

SEGA

Αντιπροσωπεία: INTERIA A.E., Ελ. Βενιζέλου 9, τηλ.: 9563893, 9565708

SEGA MASTER SYSTEM (GAME CONSOLE)

CPU: Z80
Graphics: 256x192 με 16 από 64 χρώματα.
Ηχος: 3 κανάλια
Sprites: 64

SEGA MEGADRIVE (GAME CONSOLE)

CPU: 68000/8 MHz και Z80B
Graphics: 320x224 με 64 από 512 χρώματα.
Ηχος: 8 κανάλια stereo
Sprites: 80

SEGA GAMEGEAR (HAND-HELD CONSOLE)

CPU: Z80A/3.58 MHz
Graphics: 160x146 με 32 από 4.096 χρώματα.
Ηχος: 4 κανάλια stereo

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή Νο......... με το ποσό των 6.950 δρχ., αντί των 7.700 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δεν μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

____

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο ____________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωσή σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ______________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ______________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ______________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

- ☐ **Computers**
- ☐ **Software**
- ☐ **Περιφερειακά**
- ☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ______________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ______________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

THOMAS - SOFT

Computers & Software

ΠΑΝΤΑ ΠΡΩΤΟΙ
ΣΕ ΟΛΑ.
ΠΡΩΤΟΙ ΚΑΙ ΣΤΗΝ
ΑΝΑΝΕΩΣΗ.
ΕΛΑΤΕ
ΣΤΗΝ ΝΕΑ ΜΑΣ
ΑΙΘΟΥΣΑ
ΣΟΛΩΜΟΥ 30 Β
ΑΘΗΝΑ.
ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ !!!

ΤΩΡΑ ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ
PEN PAL, IMAGINE,
DELUXE PAINT
Κ.Λ.Π.

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ !

ΜΕ
ΟΛΑ ΤΑ
ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΑ
ΓΙΑ ΠΛΗΡΗ ΧΡΗΣΗ.

AMIGA GAMES	PC GAMES	ATARI GAMES
B.C. Kid	Conquered Kingdoms	Ceasar
Reach For The Sky	Star Control II	Leeds United
Nigel Mansell GP	Shadow President	Motorhead
Alien Breed S.E.	Easy Streets	Ambestar
Curse Of Enhandia	Tiny Skweeks	Tiny Skweeks
Sabre Team	Castles II	Jim Power
Kick Off III	Humans	Lotus III
Dark Seed	Ambestar	Nicky Boom
Indy IV	Stund Islands	G-LOC
Exodus 3010	Terminator 2029	Dragon's Lair III
Diplomacy	Campain	Wizkid
Strategic Planetary	3D World Boxing	Duckula II
Road Rush	Star Legion	Arena Earth

Σολωμου 30, Αθηνα.
Τηλ. (01) 3632551 / 3615362

ADVENTURE'S MAGIC

PIXEL και ADVENTURES ή ADVENTURES και PIXEL; Το πέρασμα του χρόνου τα έχει καταστήσει ταυτόσημα. Υπερβολές θα πείτε, τουλάχιστον ορισμένοι. Και όμως. Πριν από περίπου τεσσεράμισι χρόνια το περιοδικό αποφάσισε να υποστηρίξει τα adventures, παρουσιάζοντας σε μόνιμη βάση ό,τι καλύτερο κυκλοφορούσε στην αγορά. Πριν από τεσσεράμισι χρόνια, όταν τα άλλα περιοδικά του χώρου κοιμούνταν τον ύπνο της παντελούς άγνοιας και όταν οι adventurers μετριόμαστε σε μερικές δεκάδες. Το PIXEL όμως τότε έπιασε το σφυγμό της εποχής. Ας είναι καλά ο τότε αρχισυντάκτης Χρήστος Κυριακός, ο οποίος τώρα υπηρετεί την πατρίδα.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Η στήλη των adventures όχι μόνο απέκτησε τους πιο φανατικούς αναγνώστες, αλλά, χωρίς καμιά δόση υπερβολής, καθιέρωσε και τα adventures στην Ελλάδα. Δημιούργησε μια καινούρια αγορά, άγνωστη τότε στη χώρα μας. Υποχρέωσε τις εταιρίες εισαγωγής προγραμμάτων να φέρουν adventures, τα οποία σιγά σιγά έχουν γίνει το βασικότερο προϊόν τους. Ναι, από τις λίγες στιγμές στην ιστορία των εντύπων που ένα περιοδικό βοήθησε τόσο ενεργά να δημιουργηθεί και να απλωθεί μια καινούρια κοινωνική τάση.

Από το Σεπτέμβριο του '88, που δημοσιεύτηκε το πρώτο review adventure του θρυλικού PAWN, δεν πέρασαν παρά τέσσερις μήνες και έκανε την πρώτη της εμφάνιση και η στήλη ADVENTURE SOS. Μικρή στην αρχή, χωμένη μέσα στα HINTS AND TIPS. Και δεν πέρασαν πάρα πέντε τεύχη, με τα γράμματα και τα τηλεφωνήματά σας να κατακλύζουν το περιοδικό, που η στήλη αυτή απέκτησε δύο δικές της σελίδες. Σε πόσα γράμματα έχουμε απαντήσει από τότε; Ποιος ξέρει ακριβώς. Υπολογίστε όμως το λιγότερο 8.000 γράμματα. Ναι, διαβάζετε σωστά. Και φυσικά δεν υπολογίζουμε στο πιο πάνω νούμερο και τα χιλιάδες τηλεφωνήματα που έχουμε δεχτεί.

Προσπαθήσαμε να κάνουμε μια δουλειά που όμοιά της δεν έχει υπάρξει σε κανένα άλλο περιοδικό σ' ολόκληρο τον κόσμο.

Απαράβατη αρχή μας: *ΝΑ ΜΗΝ ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΜΕ ΚΑΝΕΝΑ ADVENTURE, ΑΝ ΠΡΩΤΑ ΔΕΝ ΤΟ ΕΧΟΥΜΕ ΤΕΛΕΙΩΣΕΙ.* Γιατί μόνο έτσι ξέρει κανείς τι πραγματικά γίνεται. Γιατί μόνο έτσι μπορεί κανείς να κάνει μια αναλυτική παρουσίαση ενός adventure. Αυτή η προσπάθειά μας εκτιμήθηκε πάρα πολύ από εσάς, τους φανατικούς αναγνώστες της στήλης των adventures.

Η καλύτερη απόδειξη είναι τα τόσο πολύ κολακευτικά σχόλιά σας, αλλά και το γεγονός ότι τα άλλα περιοδικά του χώρου προσπάθησαν και προσπαθούν να μας μιμηθούν. Κανένας όμως μιμητής δεν ξεπέρασε ποτέ το πρωτότυπο.

Ας το έχουν καλά υπόψη τους οι διάφοροι εγχώριοι αντιγραφείς: Αντέγραψαν όλη τη δομή της παρουσίασης των adventures. Αντέγραψαν ολόκληρες εκφράσεις από τις παρουσιάσεις μας. Βάζουν φωτογραφίες προσώπων, μιμούμενοι εμάς. Εξαγγέλλουν τη δημοσίευση χαρτών, τους οποίους εμείς δημοσιεύουμε εδώ και τρία τεύχη. Και δεν φτάνει αυτό, αλλά καυχιούνται ότι είναι και οι πρώτοι!!! "Μωραίνει ο κύριος ον βούλεται απολέσαι" όπως γράφει και το Ευαγγέλιο!!!

Φυσικά, η ιστορία του PIXEL με τα adventures δεν σταματά εδώ. Από τον περασμένο Μάρτιο παρουσιάζουμε αναλυτικά, με τον τρόπο που μόνο εμείς ξέρουμε, δύο adventures σε κάθε τεύχος. Βαθιές, αναλυτικές παρουσιάσεις.

Ποτέ προχειρότητες ή μέτριες δουλειές. Και στα δύο τελευταία τεύχη παρουσιάζουμε από τρία adventures κάθε φορά. Το ένα πολύ πιο αναλυτικά μέσα από το Special Review.

Και έτσι η διεύθυνση του περιοδικού πήρε την πραγματικά μεγάλη απόφαση: Απ' αυτό το τεύχος το PIXEL καθιερώνει, πρώτο και μοναδικό σ' ολόκληρο τον κόσμο, ένα ειδικό 20σέλιδο, αφιερωμένο αποκλειστικά στα adventures. Ναι, ναι, ξέρω, 16σέλιδο σας είχαμε αναγγείλει.

Αλλά βάζοντας κάτω τα πράγματα και μετρώντας τα καλύτερα, προέκυψαν είκοσι σελίδες. Θα παρουσιάζουμε λοιπόν σε κάθε τεύχος τρία adventures, όταν το επιτρέπει η αγορά. Το ένα απ' αυτά θα είναι R.P.G.

Ειδικά για το τεύχος αυτό κρίναμε απαραίτητη τη δημοσίευση όλων των παρουσιάσεων που έχουν γίνει στα προηγούμενα τεύχη. Ετσι στο τεύχος αυτό παρουσιάζουμε μόνο τα KING'S QUEST 6 και QUEST FOR THE GLORY 3. Τι παρουσιάσεις όμως! Πιστεύουμε ότι θα συμφωνήσετε μαζί μας πως καλύτερες παρουσιάσεις δεν έχουν ξαναγίνει.

Τουλάχιστον αυτό πιστεύουμε εμείς. Καλή σας χρονιά λοιπόν και καλό σας adventuring.

ΝΕΑ ΑΠΟ ΤΟ ΧΩΡΟ ΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ

• Το 1993 κρύβει δύο σημαντικές ειδήσεις από τη μεριά της LucasFilm. Εκεί που λέγαμε ότι κάτι δεν πάει καλά με την εταιρία, ιδίως μετά την αποχώρηση δύο εκ των βασικότερων συνεργατών της, των Ron Gilbert (δημιουργού των περιβόητων πια MONKEY ISLAND 1 και 2) και του Noah Feinstein (του ενός εκ των δυο δημιουργών του περίφημου INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS) έρχεται η εταιρία και με αθόρυβο αλλά ουσιαστικό τρόπο βάζει τα πράγματα στη θέση τους, διαψεύδοντας τους πάντες. Κρατηθείτε καλά: έχει σχεδόν έτοιμο και θα κυκλοφορήσει σε λίγο καιρό το DAY OF THE TENTACLE, που δεν είναι τίποτα άλλο από τη συνέχεια του θρυλικού πια MANIAC MANSION, του πρώτου δηλαδή adventure της εταιρίας, το οποίο την καθιέρωσε με τον πιο δυναμικό τρόπο στο χώρο των adventures. Μερικές οθόνες που είδα φαίνονται εκπληκτικές. Ταυτόχρονα, ανακοινώθηκε, ανεπίσημα όμως, ότι θα κυκλοφορήσει και το LOOM 2. Να το δω και να μην το πιστέψω! Τα επόμενα νέα έρχονται από την Cyberdreams. Η εταιρία αποφάσισε να διακινεί η ίδια τα adventures της και έτσι χώρισε από τη Mirage. Στα πλαίσια γενικότερων αλλαγών αποφάσισε να κυκλοφορήσει το περιβόητο DARK SEED και στην Amiga. Αυτή η έκδοση πρέπει να ήρθε και στη χώρα μας στις αρχές του μήνα. Σημειώστε ότι και στην Amiga είναι σε υψηλή ανάλυση. Ταυτόχρονα, η εταιρία θα κυκλοφορήσει μέχρι την άνοιξη το CYBER RACE, ένα space simulator πολύ υψηλής ποιότητας, ενώ μετά το καλοκαίρι θα κυκλοφορήσει και το NO MOUTH (υπό δοκιμή τίτλος), ένα adventure που θα στηρίζεται σε ιδέες του πασίγνωστου συγγραφέα βιβλίων επιστημονικής φαντασίας Harlan Ellison, ο οποίος έχει τιμηθεί με 8 Βραβεία Hugo, 3 Nebulas και 4 για τα καλύτερα σενάρια τηλεόρασης. (Τίποτα δεν άφησε ο άνθρωπος!)

• Επίσης, ανακοινώθηκε ότι ήδη ετοιμάζουν και το DARK SEED 2, μετά τη σπουδαία επιτυχία που συνάντησε το πρώτο της σειράς.

Τέλος, σημειώστε ότι ήρθε και στη χώρα μας η σπέσιαλ έκδοση του DARK SEED, το οποίο περιλαμβάνει ένα εκπληκτικής ποιότητας hint-book, που όμοιό του δεν θα έχετε ξαναδεί. Περιέχει, εκτός των άλλων, όλα τα backgrounds των χαρακτήρων που συναντάς στην περιπέτεια και μερικές σπάνιες φωτογραφίες από το μπαρ και το στούντιο του H.R. GIGER.

• Από τη Sierra περιμένουμε τα SPACE QUEST V: THE NEXT MUTATION, το ECO QUEST 2: THE LOST SECRET OF THE RAINFOREST, το BETRAYAL AT KRONDOR, τα puzzle games ISLAND OF DR BRAIN και INCREDIBLE MACHINE, το MIXED-UP MATH, το CODENAME: PHOENIX και, τέλος, τα POLICE QUEST IV, WILLY BEAMISH II.

Πιο αναλυτικά γι' αυτά: στο SPACE QUEST V ο γνωστός μας ήρωας Roger Wilco, θα προσπαθήσει με "πλάγια" μέσα να περάσει ένα τεστ που θα του επιτρέψει να αποκτήσει και να διοικεί ένα δικό του διαστημικό σκάφος. Εδώ θα γνωρίσει και την πανέμορφη Wankmeister, πρέσβειρα του GG Quadrant. Για όσους δεν θυμούνται, η εν λόγω κυρία είναι αυτή που είχε δει στην ολογραφία στο τέλος του SPACE QUEST IV. Το παιχνίδι θα διαφέρει από τα υπόλοιπα της σειράς, μια και προϋποθέτει αρκετούς και



ανεξάρτητους χαρακτήρες.

Το ECO QUEST 2 εξελίσσεται στη Νότια Αμερική στον ποταμό Αμαζόνιο και με βασικό θέμα - τι άλλο φυσικά; - την καταστροφή του μεγαλύτερου φυσικού πνεύμονα του πλανήτη μας.

Το BETRAYAL AT KRONDOR είναι ένα fantasy role - playing game στηριγμένο στους χαρακτήρες και τους κόσμους του περιβόητου Raymond E. Feist από τα έργα του "The Rift War Saga" και "Prince of the blood". Η περιπέτεια αυτή θα είναι η πρώτη της σειράς και θα κυκλοφορήσει από την Dynamix.

• Τελειώνοντας, να σημειώσουμε και ποια adventures περιμένουμε ακόμη από αυτά που άμεσα έχουν εξαγγελθεί. Εχουμε λοιπόν. Κατ' αρχήν το STAR TREK: THE NEXT GENERATION της Spectrum Holobyte, το KYRANDIA II από την Westwood Studios (ναι, διαβάσατε σωστά!), το RINGWORD από την Electronic Arts, το THE LEGACY από τη Magnetic Scrolls, το DAUGHTER OF THE SERPENTS από τη Millenium, το WAX-WORKS από την Accolade, το THE HAUNTING της Microprose, το ERIC THE UNREADY της Legend, το LOST TREASURES II της Infocom, το CURSE OF ENCHANTIA της Virgin και αλλά πολλά.

Πιο αναλυτικά όμως για το τι κυκλοφόρησε αυτή την περίοδο και τι περιμένουμε ακόμη, διαβάστε το τεύχος του Φεβρουαρίου.



ΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΑ ΤΕΥΧΗ

PIXEL Classic

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ

Ηταν καιρός να δημοσιεύσουμε μια λίστα, στην οποία θα περιλαμβάνονται όλα τα τεύχη του PIXEL που έχουν δημοσιεύσει μία ή περισσότερες παρουσιάσεις adventures. Και όχι μόνο αυτό, αλλά και σε ποια τεύχη έχουν δημοσιευτεί οι λύσεις που κατά καιρούς έχουμε παρουσιάσει. Επίσης, θα αναφέρουμε τα τεύχη στα οποία έχουν δημοσιευτεί hints και για ποια ακριβώς adventures. Ολα αυτά αφορούν τα τεύχη από το 47 έως και το 94. Είναι μια δουλειά που κανονικά πρέπει να γίνεται στο τέλος κάθε χρόνου, για τα τεύχη που κυκλοφόρησαν κατά τη διάρκειά του. Θα πρέπει λοιπόν να σας ζητήσουμε συγγνώμη για την καθυστέρηση. Αλλά, όπως λέει και ο λαός μας, "κάλλιο αργά, παρά ποτέ".

HINTS

SIDNEY AFFAIR: No 51
GREMLINS: No 51, No 61, No 63
PAWN: No 51, No 55, No 57, No 59
HOBBIT: No 51, No 57, No 60, No 74
LARRY 1: No 52, No 55, No 56, No 78, No 89
MINDSHADOW: No 52, No 54, No 56, No 60, No 73
KAYLETH: No 52
VERA CRUZ: No 52
RETURN TO EDEN: No 52, No 62
MURDER OF MIAMI: No 52
GNOME RANGER: No 52, No 57, No 59, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι, No 74
GUILD OF THIEVES: No 52, No 60, No 67, No 72, No 80
WARLORD: No 52
SPACE QUEST 1: No 53, No 61, No 89
SPACE QUEST 2: No 53, No 90
KING'S QUEST 1: No 53, No 56, No 60
KING'S QUEST 2: No 53
KING'S QUEST 3: No 53, No 55, No 56, No 64
MORDON'S QUEST: No 54, No 64, No 66
LORDS OF TIME: No 54, No 56, No 64
POLICE QUEST 1: No 54, No 55, No 56, No 58, No 89
JINXTER: No 54, No 59
KNIGHT-ORC: No 54, No 71, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
SHADOW GATE: No 54, No 57, No 58, No 59
HITCH HIKERS GUIDE TO GALAXY: No 55
KING'S QUEST 4: No 55, No 60, No 62, No 63
UNINVITED: No 55, No 58, No 60, No 67, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
ROBIN OF SHERWOOD: No 56
ERIK THE VIKING: No 56
DUNGEON MASTER: No 56, No 60, No 64, No 65
INGRID'S BACK: No 56, No 58, No 59, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
IMAGINATION: No 56
EMERALD ISLE: No 57, No 65
CORRUPTION: No 57, No 63
LURKING HORROR: No 57
WISHBRINGER: No 57
DEJA - VU 1: No 57, No 61, No 70, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
ZAK MC KRACKEN: No 58, No 60, No 63, No 66, No 68, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
KENTILLA: No 58
SPIDERMAN: No 58, No 62
MANHUNTER 1: No 58, No 62, No 64, No 79
LARRY 2: No 57, No 59, No 60, No 61, No 63, No 89
DEJA - VU 2: No 59, No 63
DRACULA: No 59, No 60, No 64
LORDS OF THE RINGS: No 59
ROBO-CITY: No 59
NEVER ENDING STORY: No 60
MYTH: No 61, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
FISH: No 62
BEYOND ZORK: No 62
LANCELOT: No 62, No 68, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
BIG SLEAZE: No 62
DEMON KNIGHT: No 62
SCAPEGHOST: No 62, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
LEGEND OF THE SWORD: No 62
POLICE QUEST 2: No 62, No 63, No 71
VOODOO CASTLE: No 63
PIRATE ADVENTURE: No 63
CLASSIC ADVENTURE: No 63
BARD'S TALE 1: No 63, No 65, No 66, No 67, No 74, No 75
THE CALLING: No 64
VENOM: No 64
WOLFMAN: No 64
HEAVY OF THE MAGIC: No 64
SHERLOCK HOLMES (Melb House): No 64
BARD'S TALES 3: No 65, No 70
BARD'S TALES 2: No 65, No 72
DOMES OF SHA: No 65
HAMMER OF GRIMMOLD: No 65
HULK: No 65
HERO'S QUEST 1: No 65, No 66, No 67, No 69, No 71, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι, No 74, No 77, No 79, No 80
LARRY 3: No 65, No 66, No 70, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι, No 79, No 82, No 84, No 85, No 89
BORROWED TIME: No 65
MUTANT: No 66
CODENAME: ICEMAN: No 67, No 68, No 69, No 71, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι, No 77, No 79
AFTERSHOK: No 67
FUTURE WARS: No 67, No 69, No 70, No 83
CHRONO-QUEST 1: No 67
COLONEL'S BEQUEST: No 68, No 71, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι, No 78, No 84
CONQUEST OF CAMELOT: No 68, No 69, No 70, No 72, έκτακτο βιβλιαράκι, No 77, No 83, No 89
MANHUNTER 2: No 68, No 69, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
INDIANA JONES 3: No 70, No 87
CHRONO-QUEST 2: No 70, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι, No 76, No 79
JEWELS OF BABYLON: No 70
SORCERER OF CLAYMORE CASTLE: No 70
MAT LUCAS: No 71
PRICE OF MAGIC: No 71, No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
DREAM ZONE: No 72
CRYSTAL QUEST: No 72
THE SEALED CITY: No 72
MESSAGE FROM ANDROMEDA: No 72
TERRORMOLINOS: No 72
OPERATION STEALTH: No 72, No 74, No 75, No 76, No 83 SRAM: No 72 έκτακτο βιβλιαράκι,
LOOM: No 72 έκτακτο βιβλιαράκι, No 73, No 74, No 75, No 79, No 82
SNOWBALL: No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
RETURN TO EDEN: No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
LORDS OF TIME: No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
RED MOON: No 72 έκτακτο βιβλιαράκι
GOLD RUSH: No 73
FINAL BATTLE: No 73, No 75, No 83, No 84
DUNGEON ADVENTURE: No 74
QUEST FOR THE GLORY 2: No 75, No 76, No 77, No 79, No 80, No 84, No 86, No 90 MONKEY ISLAND 1: No 75, No 76, No 78, No 79, No 80, No 82, No 89
BERMUDA PROJECT: No 76
SEARCH FOR THE KING: No 78, No 80, No 84
PERSONAL NIGHTMARE: No 79
SPACE QUEST 4: No 80, No 86
LARRY 5: No 82, No 84, No 92
HEART OF CHINA: No 82
RISE OF THE DRAGON: No 82
ELVIRA 1: No 82, No 84, No 86
ISLAND OF THE LOST HOPE: No 84
POLICE QUEST 3: No 84, No 86, No 89, No 90, No 92
WONDERLAND: No 84
SPELLCASTING 101: No 86
TIME QUEST: No 87
CONQUEST OF THE LONGBOW: No 87, No 90, No 92
CRUISE FOR A CORPSE: No 88
ALTERED DESTINY: No 89
ULTIMA 6: No 89
KING'S QUEST 5: No 89
LEGEND OF FAERGHAIL: No 94

REVIEWS

1988

- Σεπτέμβριος, No 47: THE PAWN
- Οκτώβριος, No 48: GNOME RANGER
- Νοέμβριος, No 49: SILICON DREAMS (Snowball, Return to Eden, Worm in Paradise)

1989

Ιανουάριος, No 51: TIME AND MAGIK (Red Moon, Price of Magik, Lords of Time)
Φεβρουάριος, No 52: SHADOWGATE
Μάρτιος: No 53: LEGEND OF THE SWORD
Απρίλιος, No 54: LARRY 2
Μάιος, No 55: CORRUPTION
Ιούνιος, No 56: INGRID'S BACK
Ιούλιος - Αύγουστος, No 57, KING'S QUEST 4
Σεπτέμβριος, No 58: FISH
Οκτώβριος, No 59: LANCELOT
Νοέμβριος, No 60: MUNHUNTER NEW YORK
Δεκέμβριος, No 61: CHRONO QUEST 1

1990

Ιανουάριος, No 62: DEJA - VU 2
Φεβρουάριος, No 63: INDIANA JONES 3
Μάρτιος, No 64: SCAPEGHOST
Απρίλιος, No 65: FUTURE WARS
Μάιος, No 66: COLOSSAL ADVENTURE
Ιούνιος, No 67: LARRY 3
Ιούλιος - Αύγουστος, No 68: HERO'S QUEST 1
Σεπτέμβριος, No 69: MUNHUNTER SAN FRANCISCO
Οκτώβριος, No 70: THE COLONEL'S BEQUEST
Νοέμβριος, No 71: CONQUESTS OF CAMELOT
Δεκέμβριος, No 72: LOOM

1991

Ιανουάριος, No 73: OPERATION STEALTH
Φεβρουάριος, No 74: CHRONO QUEST 2
Μάρτιος, No 75: FINAL BATTLE
Απρίλιος, No 76: MONKEY ISLAND 1
Μάιος, No 77: QUEST FOR THE GLORY 2
Ιούνιος, No 78: WONDERLAND
Ιούλιος - Αύγουστος, No 79: ELVIRA 1
Σεπτέμβριος, No 80: PERSONAL NIGHTMARE
Οκτώβριος, No 81: DEMON'S TOMB
Νοέμβριος, No 82: LARRY 5
Δεκέμβριος, No 83: POLICE QUEST 3
SPACE QUEST 1 (256 χρώματα), LARRY 1 (256 χρώματα)

1992

Ιανουάριος, No 84: CRUISE FOR A CORPSE
Φεβρουάριος, No 85: SPELLCASTING 101
Μάρτιος, No 86: CONQUEST OF THE LONGBOW, ECOQUEST 1
Απρίλιος, No 87: MONKEY ISLAND 2, KING'S QUEST 5
Μάιος, No 88: TIME QUEST, SPACE QUEST 4
Ιούνιος, No 89: STAR TREK: THE 25th ANNIVERSARY, MIXED UP FAIRY TALES
Ιούλιος - Αύγουστος, No 90: RISE OF THE DRAGON, HEART OF CHINA, WILLY BEAMISH
Σεπτέμβριος, No 91: DARK SEED, INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
Οκτώβριος, No 92: LAURA BOW 2, HOOK
Νοέμβριος, No 93: THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES, LURE OF THE TEMPTRESS, SPELLCASTING 201
Δεκέμβριος, No 94: THE LEGEND OF KYRANDIA, GATEWAY, PLAN 9 FROM OUTER SPACE

ΛΥΣΕΙΣ

LARRY 2: Ιούνιος '89, No 56
SPACE QUEST 2: Ιούλιος - Αύγουστος '89, No 57
KING'S QUEST 3: Σεπτέμβριος '89, No 58
SPACE QUEST 1: Οκτώβριος '89, No 59
LARRY 1: Νοέμβριος '89, No 60
POLICE QUEST 1: Δεκέμβριος '89, No 61 και ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ '91, No 81
KING'S QUEST 1: Γενάρης '90, No 62
KING'S QUEST 2: Φλεβάρης '90, No 63
BLACK CAULDRON: Μάρτιος '90, No 64
SPIDERMAN: Απρίλιος '90, No 65
POLICE QUEST 2: Απρίλιος '90, No 65 στο έκτακτο βιβλιαράκι
SHADOWGATE: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
KING'S QUEST 4: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
GOLD RUSH: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
SPACE QUEST 3: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
THE PAWN: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
DEJA - VU 2: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
LARRY 2: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
CORRUPTION: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
INDIANA JONES 3: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
MANHUNTER NEW YORK: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
CHRONO QUEST 1: Απρίλιος '90, No 65, στο έκτακτο βιβλιαράκι
THE INCREDIBLE HULK: Μάιος '90, No 66
QUEST-PROBE 3: FANTASTIC FOUR, Ιούνιος '90, No 67
BARD'S TALE 1: Ιούλιος - Αύγουστος '90, No 68 και Ιούλιος - Αύγουστος '91, No 79
COLOSSAL ADVENTURE: Σεπτέμβριος '90, No 69
CRIMSON CROWN: Οκτώβριος '90, No 70
ADVENTURELAND: Νοέμβριος '90, No 71
HUNCHBACK: Δεκέμβριος '90, No 72
DR JEKYLL AND MR HYDE: Ιανουάριος '91, No 73
SRAM: Φεβρουάριος '91, No 74
STRANGE ODYSSEY: Μάρτιος '91, No 75
TASS TIME IN TONE TOWN: Απρίλιος '91, No 76
GUILD OF THIEVES: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
JINXTER: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
FISH: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
LANCELOT: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
KNIGHT-ORC: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
GNOME RANGER: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
INGRID'S BACK: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
SCAPEGHOST: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
UNINVITED: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
DEJA - VU 1: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
HERO'S QUEST 1 (fighter): Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
COLONEL'S BEQUEST: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
CODENAME: ICEMAN: Απρίλιος '91, No 76, στο έκτακτο βιβλιαράκι
SOLOMON'S MINES: Μάιος '91, No 77
CONQUESTS OF CAMELOT: Οι απαντήσεις στα Test of Symbols και Statue Questions: Ιούνιος '91, No 78
MONKEY ISLAND 1: Οι απαντήσεις στις προσβολές των πειρατών και της ξιφομάχου, Ιούνιος '91, No 78
CHRONO QUEST 2: Σεπτέμβριος '91, No 80
WONDERLAND: Φεβρουάριος '92, No 85
THE CALLING: Απρίλιος '92, No 87
WIZ BIZ: Απρίλιος '92, No 87
TOMBS OF XEIOS: Μάιος '92, No 88
RED LION: Μάιος '92, No 88
GOLDEN BATON: Ιούνιος '92, No 89
IMAGINATION: Ιούνιος '92, No 89
ICE STATION ZERO: Ιούλιος - Αύγουστος '92, No 90
HEXAGONAL MUSEUM: Ιούλιος - Αύγουστος '92, No 90
PRIDE OF THE FEDERATION: Σεπτέμβριος '92, No 91
HOUND OF SHADOW: Νοέμβριος '92, No 93

ADVENTURE

KING'S QUEST VI

HEIR TODAY GONE TOMORROW

Τα KING'S QUEST είναι σίγουρα η πιο επιτυχημένη εμπορικά σειρά της Sierra. Εχουν πουληθεί ως τώρα πάνω από 1.000.000 αντίτυπα σ' όλο τον κόσμο, νούμερο το οποίο αν μεταφραστεί σε χρήματα σίγουρα τρελαίνει. Με το KING'S QUEST 1 πρωτοεμφανίστηκαν τα λεγόμενα animated adventures, ανοίγοντας ένα νέο κεφάλαιο στην ιστορία των adventures. Οκτώ χρόνια αργότερα, το K.Q. 6 έρχεται να γράψει τη δική του ιστορία. Γεμάτο σημαντικές καινοτομίες και εμπλουτισμένο με πάρα πολλούς και σημαντικούς μύθους της ελληνικής μυθολογίας, αποτελεί χωρίς καμιά αμφιβολία την καλύτερη περιπέτεια της εταιρίας για τη χρονιά που μόλις έφυγε.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Είσαι ο Alexander, ο γιος της βασιλικής οικογένειας του Daventry, που έχεις γίνει γνωστός από τις περιπέτειες που είχες με τον μάγο Manannan, ο οποίος σε είχε απαγάγει όταν ήσουν μικρός. Το πώς κατόρθωσες να τον μετατρέψεις σε γάτα, να δραπετεύσεις από το νησί όπου σε κρατούσε αιχμάλωτο, να φτάσεις στη γη του Daventry και να ελευθερώσεις την αδελφή σου Rosella, την οποία την κρατούσε επίσης αιχμάλωτη ένας δράκος, όλα αυτά, αλλά και πολλά άλλα, εξιστορούνται στην περιπέτεια με τον τίτλο KING'S QUEST 3. Το γεγονός ότι μετέτρεψες τον περιβόητο μάγο Manannan σε γάτα οδήγησε τη βασιλική οικογένεια του Daventry, την οικογένειά σου, σε μεγάλες περιπέτειες. Ο διαβολικός μάγος Mordack, αδελφός του Manannan, ζητώντας εκδίκηση, απαγάγει όλη την οικογένειά σου, πλην του πατέρα σου, και την αιχμαλωτίζει μέσα σε μια γυάλα!! Προσπαθεί να σε πείσει να του δείξεις, λες κι εσύ θυμάσαι, πώς έκανες τον αδελφό του γάτα, για να τον ξαναφέρει στην κανονική του μορφή. Ο πατέρας σου, ο πασίγνωστος Sir Craham, μετά από απίστευτες προσπάθειες, κατορθώνει να εξολοθρεύσει το μάγο Mordack, και με τη βοήθεια ενός καλού μάγου να σας κάνει πάλι κανονικούς ανθρώπους. Στο κάστρο του Mordack γνωρίζει και ελευθερώνει την πριγκίπισσα Cassima, την οποία κρατούσε αιχμάλωτη σαν υπηρέτρια ο διαβολικός μάγος Mordack. Ολα αυτά εξιστορούνται στη γνωστή περιπέτεια KING'S QUEST 5. Ο έρωτάς σας υπήρξε κεραυνοβόλος. Υπόσχεστε ο ένας στον άλλο να επικοινωνήσετε σύντομα. Οταν γυρνάς στο σπίτι σου, περιμένεις κάποιο μήνυμα από την Cassima, αλλά μάταια. Οι μήνες περνούν χωρίς κανένα νέο της. Ξαφνικά, μια μέρα βλέπεις την οπτασία της στο μαγικό σου καθρέφτη. (Σ' αυτόν που και ο πατέρας σου είχε δει τη μητέρα σου και έτσι ξεκίνησε για να τη βρει, όπως αυτά περιγράφονται στην περιπέτεια KING'S QUEST 2.) Ζητάει τη βοήθειά σου.

Στην εικόνα φαίνονται και τα άστρα της περιοχής. Τώρα πια ξέρεις πού περίπου πρέπει να πας για να τη βρεις. Φωνάζεις τη μητέρα σου και της ανακοινώνεις τα νέα. Χωρίς καθυστέρηση, ναυλώνεις ένα καράβι και φεύγεις για να τη βρεις. Μετά από ένα ταξίδι που κράτησε τρεις μήνες αντικρίζεις την περιοχή, της οποίας τα άστρα ταιριάζουν μ' αυτά που είδες στο μαγικό καθρέφτη, όταν είδες την οπτασία της Cassima. Καθώς πλησιάζεις



Η πρώτη σου συνάντηση με το βεζύρη.



Μπροστά στους φτερωτούς βασιλείς.

την ακτή, ξεσπά μια τρομερή θαλασσοταραχή. Το πλοίο σου συντρίβεται και μόνο εσύ κατορθώνεις να φτάσεις σώος στην παραλία. Οταν συνέρχεσαι, κοιτάς γύρω σου και βλέπεις μόνο συντρίμμια. Ξεκινάς προς τα ενδότερα, παίρνοντας το μονοπάτι που βρίσκεις μπροστά σου. Μετά από λίγο φτάνεις σ' ένα όμορφο κάστρο και από τους φρουρούς μαθαίνεις ότι είσαι στην περιοχή των πράσινων νησιών που έψαχνες.

Ζητάς να δεις την Cassima. Αφού δώσεις τα διαπιστευτήριά σου, σε οδηγούν μπροστά σ' ένα βεζίρη, τον Alhazred. Αυτός σου ανακοινώνει ότι δεν μπορείς να δεις την Cassima, αφού έτσι και αλλιώς πρόκειται πολύ σύντομα να παντρευτούν!!! Αν είναι ποτέ δυνατόν!! Είσαι σίγουρος ότι κάτι δεν πάει καλά. Ο βεζίρης σε συμβουλεύει να φύγεις από την περιοχή, μια και δεν είναι ιδιαίτερα φιλόξενη. Να φύγεις χωρίς την Cassima; Ποτέ!!!

Οι περιπέτειές σου λοιπόν να βρεις τι κρύβεται πίσω από το βεζίρη και να συναντήσεις την αγαπημένη σου Cassima, καταγράφονται στην ιστορία με το όνομα KING'S QUEST 6. Αν τα κάνεις όλα σωστά, στο τέλος θα μπορέσετε να επιβεβαιώσετε για μια ακόμη φορά τον έρωτά σας και να παντρευτείτε! Κάπως έτσι δεν λέει ο λαός μας; "Και έζησαν αυτοί καλά, και ΕΜΕΙΣ καλύτερα!".

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του KING'S QUEST 6 για τα δεδομένα της Sierra είναι παρά πολύ καλά. Την παράσταση κλέβει, χωρίς καμία αμφιβολία, η εκπληκτική πραγματικά από πλευράς τεχνικής εισαγωγή. Εδώ θα δούμε και τις τελευταίες καινοτομίες της εταιρίας, που στα πλαίσια των adventures πάντοτε, σε καθηλώνουν με το εντυπωσιακό θέαμά τους. Η περιστροφή του δωματίου, όταν φωνάζεις τη μητέρα σου, αλλά και η κίνηση του πλοίου και ιδίως οι εικόνες της φουρτουνιασμένης θάλασσας είναι εκπληκτικές. Γενικά, τα γραφικά διακρίνονται για το εκπληκτικό τους background, μια και οι χαρακτήρες δεν φαίνονται και παρά πολύ καλά. Υπάρχουν αρκετές οθόνες που εκφράζουν τον ψυχεδελικό κόσμο της Roberta Williams, δημιουργού της σειράς των KING'S QUESTS και ιδρύτριας της Sierra, με πιο χαρακτηριστικά δείγματα τον κήπο και την αυλή-σκακιέρα στο νησί Wonder. Η μουσική του είναι επίσης πάρα πολύ καλή. Παρά πολλά διαφορετικά μουσικά θέματα καλύπτουν τις διαφορετικές πλευρές της περιπέτειας, έτσι ώστε όχι μόνο να μη γίνεται ποτέ βαρετή, αλλά αντίθετα να σου τονώνει ακόμη περισσότερο το ενδιαφέρον για την περιπέτεια. Στην εισαγωγή, όσοι έχετε Soundblaster, θα ακούσετε ομιλία και δεν θα βλέπετε καθόλου κείμενο (text). Αντίθετα, όσοι έχετε AdLib ή Rolland, θα βλέπετε το κείμενο χωρίς φυσικά να ακούτε καθόλου την ομιλία. Είναι λίγο αμφιλεγόμενο αυτό με τη Soundblaster, όπως ακριβώς στα CDs, όπου δεν υπάρχει καθόλου κείμενο (!), αλλά τέλος πάντων. Ο χειρισμός του είναι όσο πιο απλός γίνεται, μια και η εταιρία έ-



Παίζοντας μουσική μετα κόκκαλα παίρνεις το κλειδί.



Η συνάντηση σου με το θάνατο.



Η οθόνη που σου δείχνει ποιά λάμπα (random) να διαλέξεις στο βασικό φινάλε.



Εχοντας φτιάξει την πόρτα στο πλάι του κάστρου.

ADVENTURE



Το δωμάτιο με τους θησαυρούς, στο οποίο αποκαλύπτεται το καταχθόνιο σχέδιο του βεζύρη.



Το επισφράγισμα του έρωτα των Cassima και Alexander.

χει βάλει μόνο τα τελείως απαραίτητα icons, δηλαδή τα WALK, ACTION, LOOK, TALK, ITEM FOR ACTION, INVENTORY και το CONTROL PANEL.

Το τι κάνουν τα icons αυτά είναι πια γνωστό, εξάλλου η ίδια η Sierra έχει βάλει, όταν ξεκινάει η περιπέτεια, την επιλογή HELP που εξηγεί ακριβώς τη λειτουργία του user interface της εταιρίας και το χειρισμό των διάφορων icons. Η δική μου ένσταση είναι στο σχεδιασμό των icons και στο μέγεθος του κέρσορα. Ο σχεδιασμός των icons είναι απαράδεκτος. Καμιά σχέση με τα υψηλής αισθητικής icons που είχε π.χ. το CONQUESTS OF THE LONGBOW. Αλλά και το μέγεθος του κέρσορα γίνεται από την αρχή ενοχλητικό, μια και καταλαμβάνει το μισό περίπου του μεγέθους του Alexander, του ήρωα της περιπέτειας. Εκεί που η περιπέτεια παίρνει άριστα είναι στα manuals.

Το GUIDEBOOK TO THE LAND OF THE GREEN ISLES είναι ένα πραγματικό λογοτέχνημα, το οποίο θυμίζει τα παλιά καλά manuals που έβγαζε η LEVEL 9.

Σ' αυτό θα βρείτε πλήθος hints για όλα σχεδόν τα σημεία της περιπέτειας. Είναι πραγματικά εκπληκτικό. Μερικοί δε γρίφοι λύνονται μόνο με το manual.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα της περιπέτειας είναι απόλυτα πειστική. Μην ξεχνάτε ότι τα KING'S QUEST απευθύνονται σ' όλο το φάσμα των χρηστών και ειδικότερα σ' αυτούς που έλκονται από τον κόσμο του μυθικού. Η μεγάλη επιτυχία της Roberta Williams έγκειται στο ότι έχει κατορθώσει να βάλει σε όλες τις περιπέτειες της σειράς πάρα πολλούς και διαφορετικούς μύθους, οι οποίοι έχουν παρθεί από τις μυθολογίες όλων των λαών. Το να μπορείς λοιπόν να συνδέσεις αυτούς τους διαφορετικούς μύθους σε μια οργανική ενότητα, αυτό είναι πραγματικά σπουδαίο. Εδώ λοιπόν το KING'S QUEST 6 τα καταφέρνει περίφημα και είναι ολοφάνερο πως το σενάριό του δουλεύτηκε πάρα πολύ. Αλλά και τα γραφικά και η μουσική του συντελούν στο να απολαμβάνεις ένα μοναδικό σύνολο, που ίσως είναι η καλύτερη φετινή παραγωγή της εταιρίας με βασικό αντίπαλο, κατά τη γνώμη μου πάντα, το CONQUEST OF THE LONGBOW. Η δράση του είναι περίφημη. Αφού έπαιξα λίγο, κατάλαβα περί τίνος πρόκειται και αναφώνησα: "Επιτέλους". Και εννοούσα επιτέλους ένα adventure που δεν είναι μονόδρομος, αλλά είναι ανοικτό, ώστε να μπορείς να επισκεφθείς σχεδόν όλα τα μέρη, όσες φορές θέλεις. Συνεχίζει δηλαδή την παράδοση που χάραξε ιδίως το KING'S QUEST 4. Το δεύτερο χαρακτηριστικό της δράσης του είναι η ποικιλία. Πράγμα εξαιρετικά σημαντικό. Στην αρχή της περιπέτειας, συζητώντας με τους κατάλληλους ανθρώπους, πρέπει να βρεις το μαγικό χάρτη που θα σου επιτρέψει να τηλεμεταφέρεσαι από το ένα νησί στο άλλο. Στην αρχή θα μπορείς να μετακινείσαι ανάμεσα στα τέσσερα νησιά που βλέπεις, δηλαδή τα: Grown, Wonder, Beast και Sacred Mountain. Αργότερα θα επιβεβαιώσεις τους μύθους της περιοχής, βρίσκοντας κι έναν πέμπτο, το Isle of the Mists. Και όχι μόνο αυτό, αλλά θα ταξιδέψεις και στον κάτω κόσμο, στον κόσμο των νεκρών. Η μεγαλύτερη πρωτοτυπία της περιπέτειας

BUGS - BUGS - BUGS - BUGS

Τα bugs που βρίσκουμε στις διάφορες περιπέτειες έχουν πλέον γίνει απαραίτητα. Θα ήταν αφύσικο λοιπόν να μη βρω και εδώ κάτι. Δοκιμάστε λοιπόν το εξή: Αφού έχεις πάρει το μαγικό χάρτη που σε τηλεματαφέρει από το ένα νησί στο άλλο, πήγαινε στην ακτή του Isle the Crown, στο νησί δηλαδή απ' όπου ξεκινάς. Βάλε τον Alexander να μπει λίγο μέσα στο νερό. Τώρα άνοιξε το inventory σου και κάνε κλικ τον hand κέρσορα του inventory στο χάρτη. Το πρόγραμμα θα σου πει ότι αυτό δεν γίνεται, γιατί ο Alexander είναι απασχολημένος. Ανοιξε ξανά το inventory και ξανακάνε κλικ τον hand κέρσορα του inventory στο μαγικό χάρτη. Το πασίγνωστο μήνυμα "Oops You did something that we weren't expecting. Whatever it was, you don't need to do it to finish the game. Try taking a different approach to the situation" θα εμφανιστεί (νέο μήνυμα πάντως!) και θα βγεις στο DOS!

είναι τα δύο διαφορετικά φινάλε. Η επιλογή ανάμεσα στα δύο, ξεκινά αφού πηγαίνεις την κοπέλα (Beauty) στο Beast και αυτή σου δώσει τα ρούχα της. Αν τώρα γυρίσεις πίσω στο Isle of the Grown, πηγαίνεις στο παλάτι, ντύνεσαι γυναίκα, μπαίνεις μέσα και ενεργοποιείς το "πιο σύντομο" φινάλε.

Παρ' όλο που η Sierra θεωρεί το φινάλε αυτό σαν το πιο εύκολο, εγώ το βρήκα πολύ πιο δύσκολο, γιατί δεν καταλάβαινα πώς και πού πρέπει να χειριστώ το Nightingale. Αν τώρα, έχοντας τα ρούχα, πας αντί για το Isle of the Grown, στο Isle of the Mists, ενεργοποιείται το βασικό φινάλε της περιπέτειας, αυτό δηλαδή που δίνει και πλήρες σκορ. Η δράση του έχει αρκετούς μύθους βγαλμένους, με παραλλαγές φυσικά, από τη μυθολογία μας. Ξεχωρίζουν φυσικά αυτοί του λαβύρινθου του Μινώταυρου, του φτερωτού Πήγασου και του κάτω κόσμου με το Χάροντα. Για μια ακόμη φορά, τιμώντας τη μυθολογία μας, τιμούν και τη χώρα μας. Είναι γεγονός ότι η ελληνική μυθολογία έχει γίνει πολύ της μόδας τελευταία στο εξωτερικό. Το KING'S QUEST 6 είναι ένα θαυμάσιο adventure, ίσως η καλύτερη παραγωγή της Sierra για τη χρονιά που μόλις πέρασε, και σας το συνιστώ ανεπιφύλακτα. Είμαι σίγουρος ότι θα σας ενθουσιάσει.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

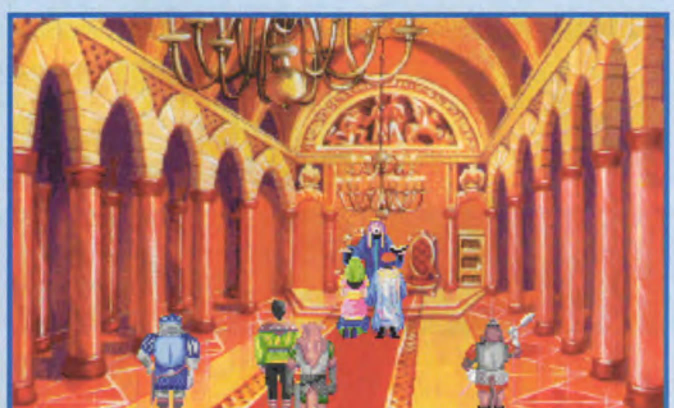
Ξεκινάς στην ακτή, όπου σε ξεβράζει η θάλασσα μετά το ναυάγιο του πλοίου σου. Πρόσεξε την αναλαμπή στ' αριστερά της παραλίας. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στην αναλαμπή αυτή που αφήνει το κόκκινο αντικείμενο που βλέπεις. Είναι το βασιλικό σου δαχτυλίδι. Κάνε κλικ σ' αυτό τον ACTION κέρσορα για να το πάρεις (+1).

Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στη σανίδα, στα δεξιά της παραλίας όπως βλέπεις. Είναι από το ναυάγιο. Κάνε κλικ στη σανίδα αυτή τον ACTION κέρσορα. Τη μετακινείς και από κάτω της βλέπεις ένα κουτί (+1/2). Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο κουτί αυτό. Είναι το treasure box του ήρωά μας, του Alexander. Κάνε κλικ στο κουτί τον ACTION κέρσορα και το ανοίγεις. Βλέπεις ένα αντικείμενο που γυαλίζει μέσα σ' αυτό. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο αντικείμενο αυτό.

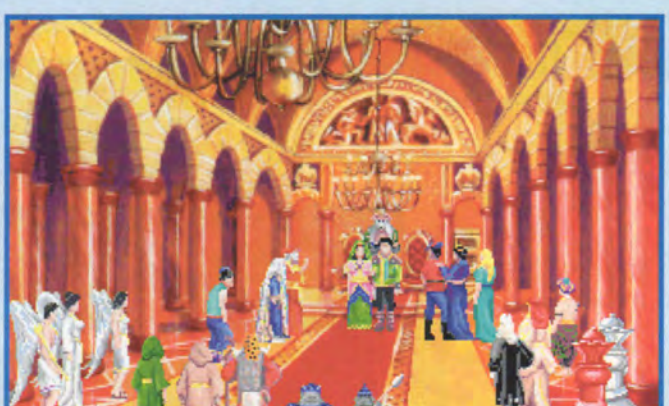


Ενεργοποιώντας το εναλλακτικό φινάλε.

Είναι ένα coin που έχει πάνω του τα διακριτικά της χώρας σου, του Daventry. Κάνε κλικ στο νόμισμα τον ACTION κέρσορα και το παίρνεις (+1/3), αφήνοντας πίσω το κουτί. Προχώρησε βόρεια και άλλαξε οθόνη. Είσαι σ' ένα σταυροδρόμι. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο κάστρο στο βάθος, στα δεξιά όπως βλέπεις. Μετά κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο χωριό στο βάθος, στα αριστερά όπως βλέπεις. Προχώρησε στο δεξί μονοπάτι που οδηγεί στο κάστρο. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα, στο παράπηγμα στα δεξιά σου. Μπορεί να παίξει κάποιο ρόλο αργότερα στην περιπέτεια. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα σε έναν από τους δύο φρουρούς. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα σε έναν από τους δύο φρουρούς. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στους φρουρούς άλλες τρεις φορές. Θέλουν μια απόδειξη για το ποιος είσαι. Από το INVENTORY σου, διάλεξε το δαχτυλίδι που βρήκες λίγο πριν στην παραλία και κάνε το κλικ σ' έναν από τους δύο φρουρούς (+3/6). Είναι η απόδειξη που ζητάνε. Σε πάνε στον αρχηγό της φρουράς, τον Captain Saladin, ο οποίος με τη σειρά του σε οδηγεί στον Vizier Alhazred (+2/8). Αυτός σου εξηγεί γιατί είναι αδύ-



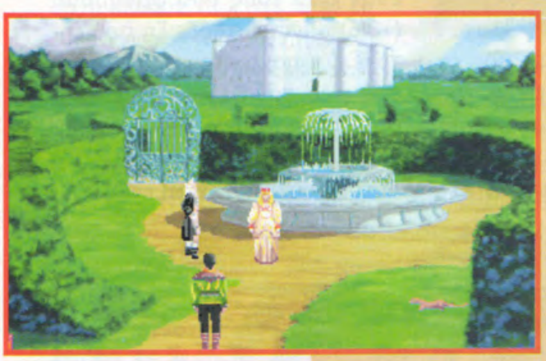
Η τελετή του γάμου μετά το εναλλακτικό φινάλε.

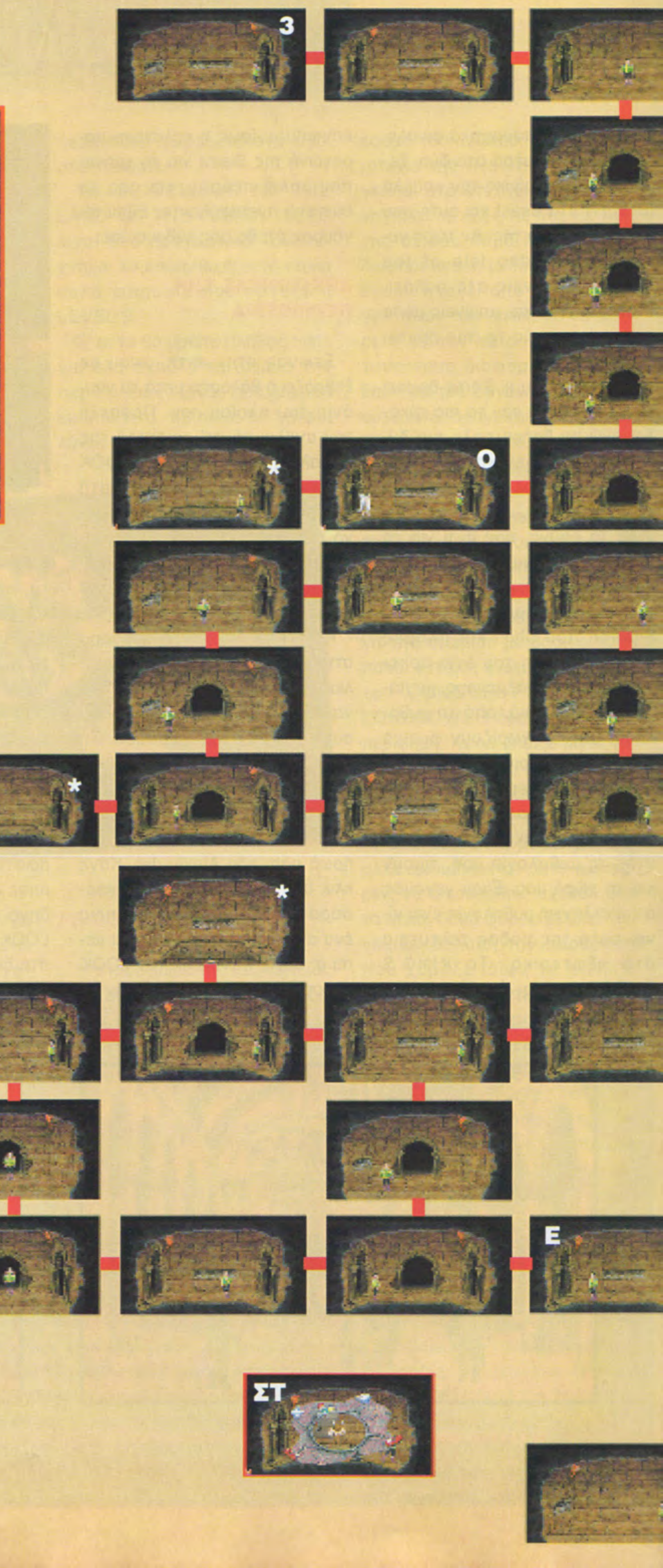


Η τελετή του γάμου μετά το βασικό φινάλε.

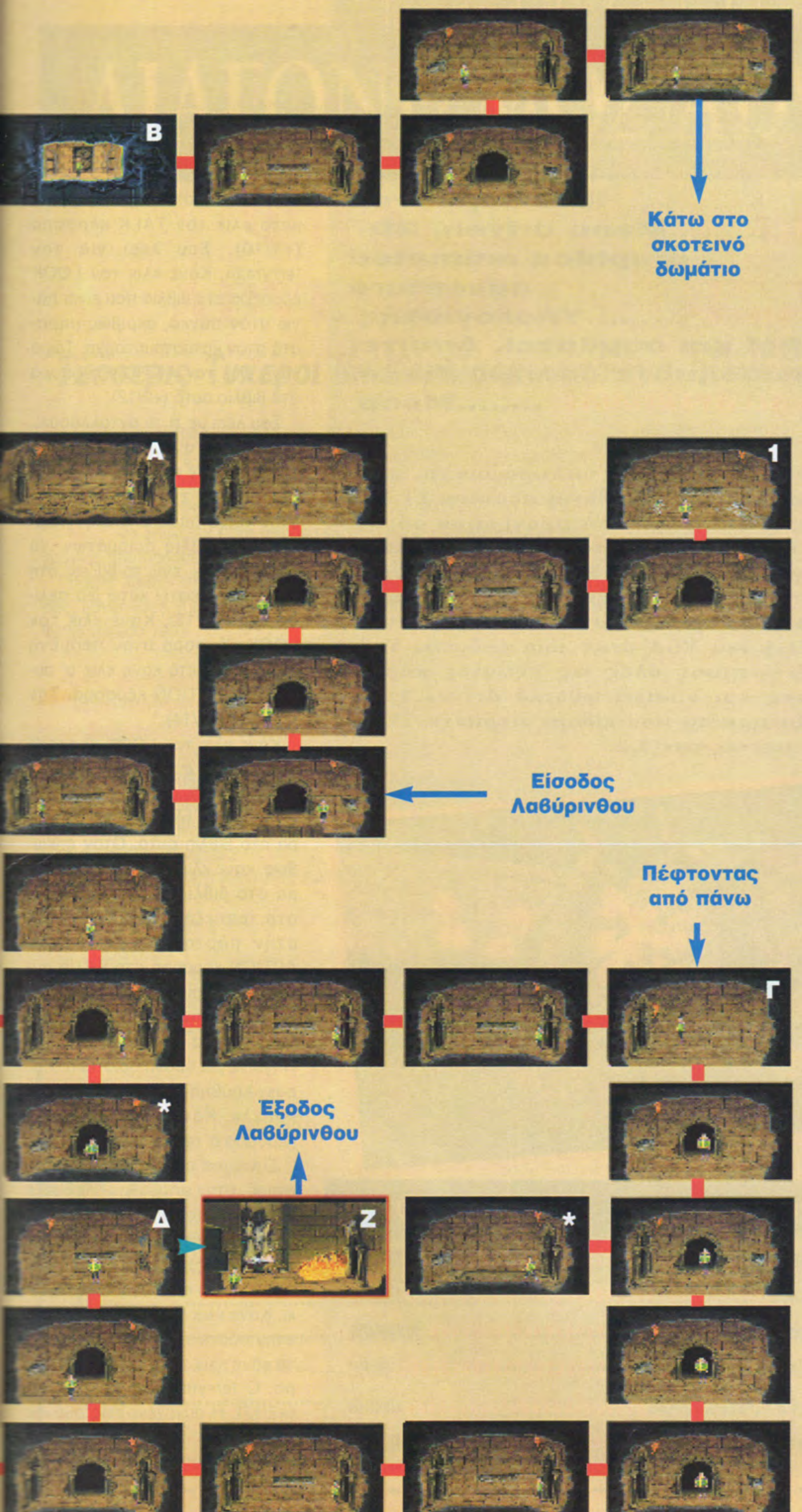
Ο ΛΑΒΥΡΙΝΘΟΣ







ΤΟΥ ΜΙΝΩΤΑΥΡΟΥ



*= δωμάτια που σκοτώνεσαι
1= skull
2= shield
3= gold coin
A= TILES PUZZLE ROOM
B= MECHANISM TRAP ROOM
Γ= DARK ROOM (κάνε κλίκ πάνω στο tinderbox)
Δ= TAPESTRY ROOM
E= Εδώ βάζεις τη hole στον τοιχό και κοιτάς!!!
ΣΤ= Αυτό που βλέπεις κοιτώντας από τη hole
Z= Φωλιά του Μινώταυρου
O= Εδώ εμφανίζεται μια οπτασία. Μην την ακολουθήσεις.
► = θα περάσεις δεξιά μόνο αφού δείς την οθόνη ΣΤ

ADVENTURE

ΕΤΑΙΡΙΑ:..........................**Sierra**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:..............**IBM και IBM συμβατοί.**
ΤΥΠΟΣ:.........**Menu driven, 3D-graphics animated adventure**
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ:.........**Υπολογιστής IBM και συμβατοί. Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο.**
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ:........**Μέσο**

Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο αρχικά καταλαμβάνει περίπου 11 MB. Αμέσως μόλις τρέξετε το πρόγραμμα αποσυμπιέζεται η ειδική εισαγωγή, η οποία καταλαμβάνει επιπλέον 6 MB. Μπορείτε όμως στη συνέχεια να σβήσετε αυτή την εισαγωγή για οικονομία χώρου. Υποστηρίζει γραφικά EGA και VGA στην ίδια έκδοση. Υποστηρίζει επίσης όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής και απαιτεί φυσικά drives 1,2 ή 1,44. Το πακέτο που είδαμε περιείχε 11 δισκέτες των 1,2.



10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
ΣΕΝΑΡΙΟ
ΔΡΑΣΗ
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
ΓΡΙΦΟΙ

νατον να δεις την πριγκίπισσα. Πρόσεξε το βοηθό του, στο βάθος, όπως βλέπεις την οθόνη. Παρατήρησε ότι το μάτι του κάθε τόσο γυαλίζει. Σε οδηγούν έξω από το κάστρο. Καιρός για λίγη εξερεύνηση. Προχώρησε στο μονοπάτι στ' αριστερά της οθόνης. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στον τοίχο. Από δω θα μπεις στο κάστρο, στο βασικό φινάλε της περιπέτειας. Γύρνα μια οθόνη δεξιά και τώρα προχώρησε άλλη μία νότια. Στο σταυροδρόμι πήγαινε αριστερά προς το χωριό. Εδώ κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο γέροντα που πουλά τις λάμπες.

Τώρα κάνε κλικ τον TALK κέρσορα δύο φορές στο γέροντα. Λίγο αργότερα θα εξαφανιστεί, αλλά μην ανησυχείς. Σ' αυτή τη φάση δεν μπορείς να κάνεις τίποτα άλλο. Αργότερα, όταν θα τον χρειαστείς, θα εμφανιστεί από μόνος του. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στη δεξιά ξύλινη πόρτα (Pawn Shop). Κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα στην πόρτα και μπαίνεις μέσα. Μέσα κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στον καταστηματάρχη και μετά κάνε κλικ τον TALK κέρσορα σ' αυτόν δύο φορές. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο μπλε βάζο που είναι στον πάγκο και που το κρύβει σχεδόν ολόκληρο το σώμα σου. Είναι γεμάτο green mints. Κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα στο βάζο και παίρνεις μία mint (+1/9). Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στα αντικείμενα που είναι στη γωνία του πάγκου. Τώρα κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο καθένα απ' αυτά. Ο καταστηματάρχης σου εξηγεί τι κάνει το καθένα (mechanical nightingale, flute, painter's brush και tinderbox). Κάνε κλικ τον κέρσορα εκτός της μικρής οθόνης για να κλείσει.

Κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα στην πόρτα για να βγεις έξω. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στην αριστερή πόρτα (Book shop). Κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα για να την ανοίξεις. Μέσα, κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στον καταστηματάρχη και μετά κλικ τον TALK κέρσορα (+1/10). Σου λέει για τον ferryman. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο βιβλίο που είναι πάνω στον πάγκο, ακριβώς μπροστά στον καταστηματάρχη. Τώρα κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα στο βιβλίο αυτό (+2/12).

Σου λέει με τι το ανταλλάσσει. Κάνε κλικ τον LOOK και μετά τον ACTION κέρσορα στο πιο δεξί τμήμα της βιβλιοθήκης, στον τοίχο όπως βλέπεις. Παίρνεις ένα βιβλίο ποιημάτων, το διαβάζεις και, ενώ το βάζεις στη θέση του, πέφτει κάτω μια σελίδα του (+1/13). Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στην πεσμένη σελίδα και μετά κάνε κλικ σ' αυτήν τον ACTION κέρσορα. Την παίρνεις (+1/14).

Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο βιβλίο, στο τραπεζάκι στο κέντρο του δωματίου.

Κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα στο βιβλίο αυτό. Οταν σηκωθείς, κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στο βιβλίο, που είναι πάνω στο τραπεζάκι, ακριβώς δίπλα στην πόρτα. Κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα στο βιβλίο αυτό, και το παίρνεις (+1/15). Τώρα κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα στην πόρτα για να βγεις έξω. Πήγαινε μια οθόνη αριστερά. Παρακολούθησε τη σκηνή με την κοπέλα. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα σ' αυτήν.

Συνέχισε άλλη μια οθόνη αριστερά, στην αποβάθρα. Πρόσεξε ότι το μάτι του μικρού που σε καλεί για μπάνιο γυαλίζει, όπως αυτό του βοηθού του βεζίρη. Αγνόησέ το και πήγαινε στο καΐκι. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στην πόρτα της καμπίνας και μετά κάνε κλικ τον ACTION κέρσορα. Ο ferrymam σε καλεί μέσα (+2/17). Η συνέχεια στις οθόνες σας.

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ADVENTURE

ΨΗΦΙΣΤΕ ΤΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ ADVENTURES ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ

Τέσσερις Τυχεροί θα Κερδίσουν από ένα ADVENTURE της Αρεσκείας τους

Τα δεκάδες γράμματά σας, στα οποία επίμονα ζητούσατε να ψηφίσετε εσείς, οι αναγνώστες του PIXEL, για τα καλύτερα adventures της χρονιάς που πέρασε, τελικά απέδωσαν. Ετσι, από αυτόν το μήνα, μέχρι και τα τέλη Φλεβάρη, θα μπορείτε να ψηφίζετε ποια θεωρείτε ως τα καλύτερα adventures της χρονιάς που πέρασε.

Γράψτε λοιπόν στο ειδικό κουπόνι τα έξι καλύτερα, κατά τη γνώμη σας, adventures και στείλτε το στην παρακάτω διεύθυνση μέχρι τις 15 Φεβρουαρίου 1993.

Προς περιοδικό PIXEL,
Για το διαγωνισμό των adventures,
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Ενδεικτικά παραθέτουμε τρεις επώνυμες γνώμες.

Ο Γιάννης Πατρίκος, αρχισυντάκτης του αδελφού περιοδικού PC MASTER, ψήφισε τα:

1. MONKEY ISLAND 2
2. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
3. KYRANDIA
4. KING'S QUEST 6
5. ECOQUEST 1
6. CONQUEST OF THE LONGBOW

Ο Αντρέας-Παρασκευάς Τσουρινάκης, ο γνωστός σας adventurοφάγος, ψήφισε τα:

1. DARK SEED
2. GATEWAY
3.SHERLOCK HOLMES
4. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
5. KYRANDIA
6. MONKEY ISLAND 2.

Τέλος, το αμερικανικό περιοδικό COMPUTER GAMING WORLD ψήφισε κατά σειρά τα:

1. MONKEY ISLAND 2
2. CONQUEST OF THE LONGBOW
3. MARTIAN MEMORANDUM
4. INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS

Ο διαγωνισμός όμως έχει και συνέχεια. Εξασφαλίσαμε από τα καταστήματα PLAY VISION (Σολωμού 34, Εξάρχεια, τηλ : 3617774) και GAME STUDIO (Μπόταση 14, Εξάρχεια, τηλ : 3602397) τέσσερα adventures! Ολες οι συμμετοχές, στο τέλος του διαγωνισμού, θα μπουν σε μια κληρωτίδα, απ' όπου θα αναδειχθούν οι τέσσερις τυχεροί που θα παραλάβουν από τα πιο πάνω καταστήματα, από ένα adventure της απολύτου αρεσκείας τους. Ψηφίστε και κερδίστε λοιπόν. Τα ονόματα των τεσσάρων τυχερών, καθώς και τα αποτελέσματα του διαγωνισμού, θα δημοσιευτούν στο τεύχος Μαρτίου.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ ΣΤΟ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ

ΟΝΟΜ/ΜΟ..........
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......... **Τ.Κ.**..........
ΠΟΛΗ..........
ΤΗΛ...........

1) ....
2) ....
3) ....
4) ....
5) ....
6) ....

Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση: ***Compupress Α.Ε, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα*** *με την ένδειξη "Διαγωνισμός Adventure".*

ADVENTURE

QUEST FOR THE GLORY 3
WAGES OF WAR

Τα QUESTS OF THE GLORY είναι η πιο αγαπημένη μου σειρά της Sierra, μαζί με αυτήν των MANHUNTERS, που δυστυχώς όμως σταμάτησε. Το πρώτο της σειράς, το οποίο πρωτοκυκλοφόρησε με τον τίτλο HERO'S QUEST, ο οποίος άλλαξε αργότερα γιατί τα δικαιώματά του ήταν κατοχυρωμένα από άλλη εταιρία, παραμένει για μένα ένα αξεπέραστο adventure. Αρχικά, η εταιρία είχε αναγγείλει ως τρίτο της σειράς το SHADOWS BY FIRE. Οπως λένε οι ίδιοι όμως, διαπίστωσαν ότι από το δεύτερο στο τρίτο θα υπήρχε ένα κενό στο σενάριο. Ετσι, δημιουργήθηκε το WAGES OF WAR, το οποίο αναλαμβάνει να συνδέσει το Trial by Fire με το τέταρτο πια της σειράς, το Shadows of Darkness.

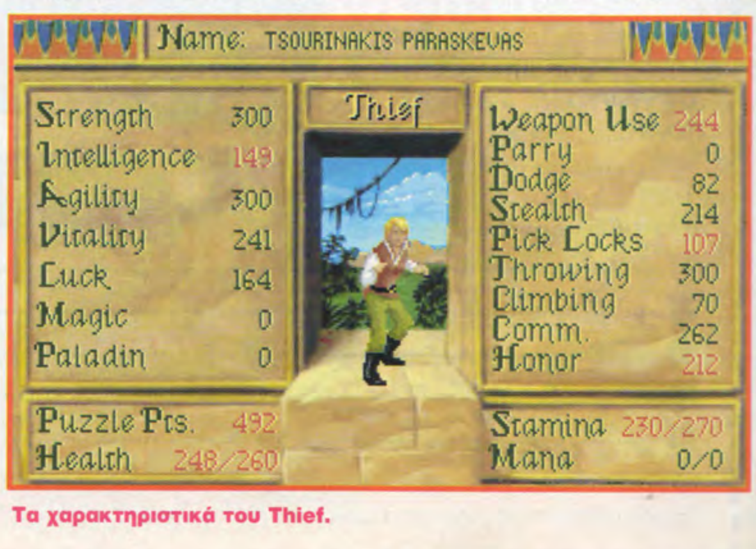
• του Αντρέα Τσουρινάκη

Στο HERO'S QUEST 1, που αμέσως σχεδόν μετονομάστηκε σε QUEST FOR THE GLORY 1 και η έκδοσή του με το νέο user-interface της εταιρίας και γραφικά των 256 χρωμάτων κυκλοφόρησε την περίοδο των γιορτών, ξεκινούσες σαν ένας απόφοιτος της περίφημης ADVENTURER'S CORRESPONDENCE SCHOOL για το μακρινό Spielburg, αναζητώντας την τύχη σου, αφού είχες διαβάσει μια σχετική αγγελία που ζητούσαν ήρωες για να ελευθερώσουν την περιοχή από τα δεινά που τη μάστιζαν. Στο τέλος της περιπέτειάς σου αυτής έφυγες μαζί μ' έναν έμπορο, τον Abdulla, και τους δύο φίλους του, τους Shameen και Shema, πάνω σ' ένα ιπτάμενο χαλί για την πατρίδα τους, ένα μακρινό σουλτανάτο που έχει δύο κυρίως πόλεις, το Shapeir και το Raseir. Εδώ, αφού ελευθέρωσες το Shapeir από τα 4 στοιχεία της φύσης που το απειλούσαν, πήγες στο Raseir και εξουδετέρωσες μια για πάντα, τουλάχιστον έτσι νόμιζες τότε, το φοβερό μάγο Ad Avis που είχε κυριαρχήσει σ' αυτήν και που απειλούσε να κυριαρχήσει και σ' όλη την ευρύτερη περιοχή.

Γιατί τα γράφω όλα αυτά; Από καιρό είχα ακούσει ότι ο πιο έξυπνος, ο πιο ενδιαφέρων και ο πιο ικανός τύπος ήρωα των πιο πάνω επεισοδίων είναι αυτός του κλέφτη. Επρεπε λοιπόν πάση θυσία να βρω έναν τέτοιο διάσημο κλέφτη και αν είναι δυνατόν να του πάρω μια συνέντευξη για το περιοδικό. Αρχισα λοιπόν να ξεσκαλίζω όλα τα adventuroπεριοδικά μου, προσπαθώντας να βρω κάποιο στοιχείο που θα με οδηγούσε στα ίχνη κάποιου απ' αυτούς. Εκεί που είχα αρχίσει να απελπίζομαι, βρήκα αυτό που ήθελα. Ηταν φυσικά ένα τελείως "καλυμμένο" μήνυμα που απευθυνόταν σε γνώστες αυτών των ζητημάτων. Για να αποκρυπτογραφήσω πλήρως την αγγελία-μήνυμα, χρειάστηκα τρεις ημέρες. Εγραφε λοιπόν: "Χρειάζεστε τις υπηρεσίες του John the Thin; Επικοινωνήστε με το 7260723. Αφήστε ένα μήνυμα, γιατί πιθανότατα τη στιγμή που θα καλείτε, θα ξαλαφρώνω το πορτοφόλι της μητέρας σας, και εγώ θα επικοινωνήσω μαζί σας το συντομότερο δυνατόν!". Θράσος ο δικός σου ε; (!) Τέλος πάντων, του άφησα ένα μήνυμα που του εξηγούσα ποιος είμαι, γιατί ήθελα να του πάρω μια συνέντευξη και γιατί τον διάλεξα. Είχαν περάσει είκοσι τρεις μέρες χωρίς να έχω κανένα νέο του. Εκεί που είχα αρχίσει να πιστεύω ότι η αγγελία που είχα βρει ήταν μια καλοστημένη φάρσα για ηλίθιους σαν και μένα, και ενώ εν τω μεταξύ είχα περάσει γενεές δεκατέσσερις τον εν λόγω κύριο, ένα απόγευμα χτύπησε το τηλέφωνό μου και άκουσα μια ψιθυριστή, απόμακρη φωνή. Ενα ρίγος διαπέρασε το κορμί μου! Πρέπει να ήταν αυτός!! Ναι, ναι! Μιλούσα με τον περιβόητο John the Thin!!! Δέχτηκε να μι-



Φινάλε σαν Thief.

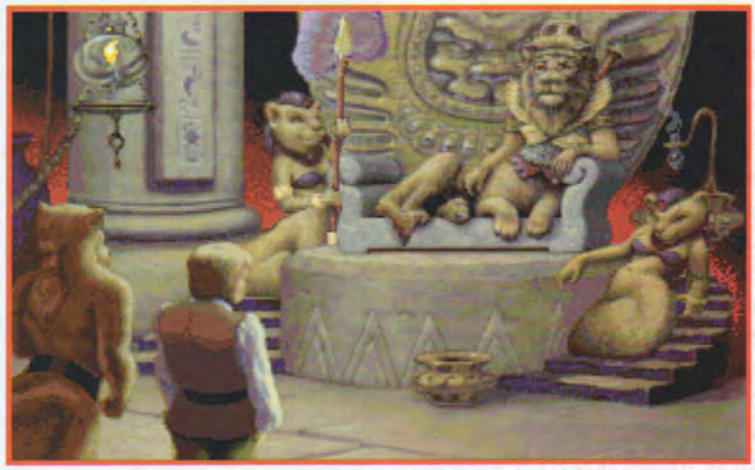


Τα χαρακτηριστικά του Thief.

ADVENTURE

λήσει μαζί μου σύντομα, αλλά με τους δικούς του όρους. Δεν είχα άλλη επιλογή από το να συμφωνήσω. Οταν έκλεισα το τηλέφωνο, πετούσα στα ουράνια. Το ραντεβού ήταν για μετά από δύο ημέρες σε ένα κατασκότεινο σοκάκι, πίσω από το τοπικό αιθιοπικό ρεστοράν. Οι οδηγίες του ήταν σαφείς: Να μην πλησιάσω το στενό αυτό πριν από το ραντεβού μας και να σιγουρευτώ απόλυτα ότι δεν με ακολουθεί κανείς.

Πήγα στο ραντεβού μου ακριβώς στην ώρα που είχαμε συμφωνήσει, δηλαδή στις 2.30 τα ξημερώματα. Πριν, και για μια ώρα, έκοβα βόλτες στα πιο απίθανα μέρη, για να σιγουρευτώ ότι δεν με περίμενε κανείς. Δεν ήξερα τις μαντικές του ικανότητες, αλλά είχε διαλέξει μια τρομερά κρύα και βροχερή νύχτα. Ηταν απόλυτα βέβαιο ότι κανείς γνωστικός δεν κυκλοφορούσε αυτή την ώρα και με αυτές τις καιρικές συνθήκες στους δρόμους. Περίμενα περίπου μισή ώρα μέσα στο απόλυτο σκοτάδι, αλλά τίποτα. Παρ' όλα τα αδιάβροχά μου, είχα γίνει μούσκεμα από την καταρρακτώδη βροχή. Απογοητευμένος ξεκίνησα για να φύγω. Τότε άκουσα έναν ψίθυρο ακριβώς πίσω από την πλάτη μου. Κοψοχολιασμένος, έβγαλα άθελά μου μια κραυγή. "Σσσσσσσ!!!" μου ψιθύρισε τόσο απαλά, που δεν ακουγόταν κάτω από τον ήχο της βροχής. "Σε παρακολουθούσα τόση ώρα. Ημουν πίσω σου! Βλέπεις, έπρεπε πρώτα να βεβαιωθώ ότι ήρθες τελείως μόνος σου". Ισα ίσα που τον διέκρινα. Φορούσε ένα μαύρο αδιάβροχο και ένα καπέλο τραβηγμένο χαμηλά ως τα μάτια του. "Κοίταξε, φίλε, έχεις ακριβώς δέκα λεπτά" μου είπε. "Μετά πρέπει να πάω στη δουλειά. Σου έφερα όλο το υλικό που μου ζήτησες από την τελευταία περιπέτειά μου". Είχα λίγο χρόνο, γι' αυτό μπήκα κατευθείαν στο ψητό. "Τι μπορείς να μου πεις για τη ζωή ενός thief;" τον ρώτησα. "Σσσσσσσ!!!" ψιθύρισε. "Ε, φίλε, δεν θέλεις να το φωνάξεις σ' ολόκληρο τον κόσμο; Κοίταξε να δεις. Αυτό

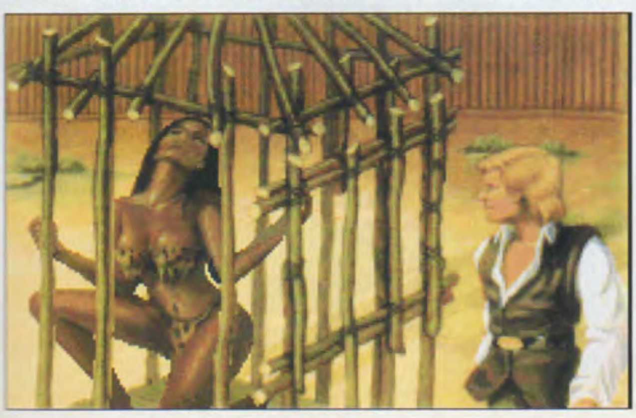


Η συνάντηση σου με τον Rajah.



Με τους Rakeesh και Kreesha.

το δρόμο πήρα. Σπούδασα στο F.A.C.S. Μου δίδαξαν τα πάντα γύρω από την τέχνη μου. Με έμαθαν πώς να σκαρφαλώνω σ' έναν απότομο τοίχο, πώς να παραβιάζω μέσου επιπέδου κλειδαριές και πώς, πετώντας οποιοδήποτε απ' αυτά, να χτυπώ ακριβώς στο στόχο μου" είπε και τράβηξε αστραπιαία από μια τσέπη του ένα τρομερό μαχαίρι. Βλέποντας το ξάφνιασμά μου, γρήγορα το ξαναέκρυψε. "Πρέπει όμως να εξασκούμαι συνέχεια. Κοίταξε να δεις, πιθανότατα η μάνα σου θα σου έχει πει ότι το να "ξαλαφρώνεις" κάποιον δεν είναι σωστό, έτσι; Απλά περίμενε μέχρι να της βάλεις στο χέρι ένα διαμαντένιο δαχτυλίδι. Θα φωνάξει. Την επόμενη φορά φέρε της ένα μαργαριταρένιο κολιέ. Θα μουρμουρίσει. Την επόμενη φέρε της ένα πανάκριβο χρυσό κόσμημα και θ' αρχίσει να τραγουδάει σ' άλλο ρυθμό. Κατάλαβες; Ολα είναι σχετικά. Την επόμενη φορά θα είσαι έξω "ψάχνοντας", κάτι σκοτεινό, απαίσιο, πέφτει πάνω σου. Απάλλαξέ το από τη μίζερη ζωή του και ξαλάφρωσέ το από όλα του τα χρήματα. Ετσι απλά, όπως το ακούς". "Μα, καλά" τον ρώτησα "πώς αντέχεις;". Με λοξοκοίταξε για λίγο. Η ώρα είχε περάσει και έδειχνε ανήσυχος. "Κοίταξε να δεις. Το να είσαι Thief, είναι κομμάτι δύσκολο. Πρέπει να είσαι μοναχικός τύπος. Να είσαι πολύ έξυπνος, αλαφροΐσκιωτος, τα δάχτυλά σου να κινούνται τόσο γρήγορα, ώστε ο άλλος να τα νομίζει ακίνητα. Θέλει ψυχή και δεν πρέπει να 'σαι ματαιόδοξος. Είναι πολύ δύσκολο να 'σαι διάσημος Thief, χωρίς κανείς να σε έχει δει. Η δική μου αναγνώριση είναι όταν ξαφνι-



Σπάζοντας τα μάγια της φυλακισμένης Leopard Woman.

Το τεστ του πολμιστή Simbani, σαν fighter.



ADVENTURE

κά σε μια πόλη αρχίζουν να κλειδαμπαρώνουν τα σπίτια τους. Ε! τότε όλοι ξέρουν ότι ο John the Thin πέρασε από εδώ. Γεια σου. Πρέπει να πηγαίνω. Ισως τα πούμε μια άλλη φορά". Ετσι, όπως τέλειωνε τη φράση του, εξαφανίστηκε, λες και τον κατάπιε το μαύρο σκοτάδι. Μετά από λίγο πήρα το δρόμο του γυρισμού. Ημουν συγκλονισμένος από τη συνάντησή μου με τον John the Thief. Γυρνώντας σπίτι, έψαξα να βρω τα κλειδιά μου. Εκπληκτος συνειδητοποίησα ότι οι τσέπες μου είχαν αδειάσει τελείως. Χαμογέλασα μέσα στο σκοτάδι. Ναι, τελικά ο John the Thief άξιζε πολλά. Είχα τουλάχιστον το υλικό που μου έδωσε από την τελευταία περιπέτειά του και αυτή θα σας διηγηθώ. Γιατί αυτή είναι η ιστορία του QUEST FOR THE GLORY 3.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του QUEST FOR THE GLORY 3 κινούνται μέσα στα γνωστά και οπωσδήποτε υψηλού επιπέδου standards της εταιρίας. Φοβερά σχεδιασμένες εικόνες, με εκπληκτικά όμορφα backgrounds καλύπτουν την πλειοψηφία των γραφικών. Αυτή τη φορά στα πρόσωπα-χαρακτήρες επιλέχθηκε η χρησιμοποίηση πραγματικών προσώπων, μέθοδος που πρωτοεμφανίστηκε στη Sierra με το POLICE QUEST 3. Εδώ όμως το αποτέλεσμα είναι πραγματικά εντυπωσιακό.

Η μουσική του, δυστυχώς, δεν στέκεται στα γνωστά στάνταρ της εταιρίας. Γενικά, είναι πολύ μονότονη και μετά από λίγο γίνεται βαρετή. Τα μουσικά θέματα της εισαγωγής και της ζούγκλας σίγουρα ξεχωρίζουν, αλλά για πόσο μπορείς να ακούς συνέχεια και συνέχεια τους ίδιους ήχους; Το μουσικό κομμάτι του φινάλε είναι φανταστικό. Εχει νεύρο, ρυθμό και ένταση, όπως ακριβώς ταιριάζει στην περίπτωση. Στο χειρισμό του

ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ QU

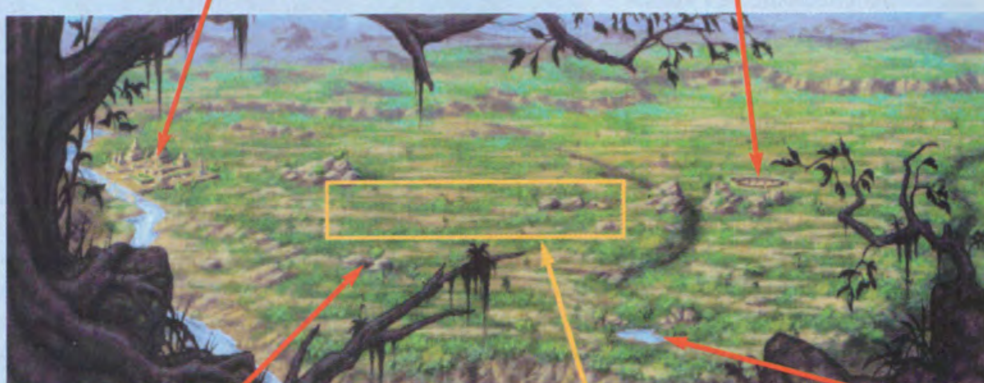




Η πόλη Τάρνα.



Το χωριό των Simbani.





Τα Venomus Vines.





Η λίμν



Η περιοχή που εμφανίζεται το Honey-bird, ότα κουβαλάς μέλι.

T FOR GLORY 3



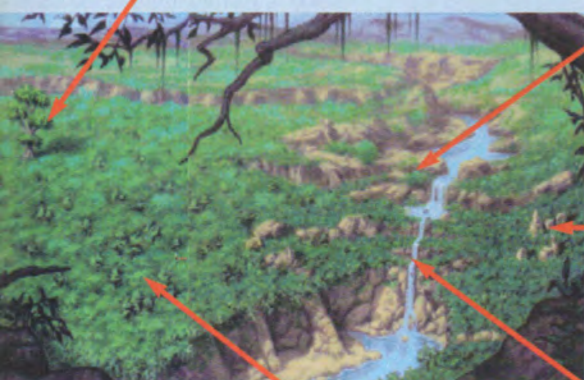




Το μεγάλο δέντρο.



Ο οικισμός των πιθήκων.





Η χαμένη πόλη.





Το μυστικό χωριό των Leopardmans.



Το πέρασμα του καταράκτη.

έχουν αλλάξει πολλά. Η menu bar που ενεργοποιείται είτε με το πλήκτρο ESCAPE είτε πηγαίνοντας τον κέρσορα του MOUSE στο πάνω μέρος της οθόνης, περιλαμβάνει τα icons: WALK, LOOK, ACTION, TALK, YOUR ACTIONS, MAGIC SPELLS, ITEM FOR ACTION, INVENTORY και CONTROL PANEL. Για να μιλήσεις με κάποιον, έχεις δύο δυνατότητες: Κάνοντας κλικ τον TALK κέρσορα πάνω σου, ενεργοποιείς την επιλογή TELL, ενώ κάνοντας κλικ τον TALK κέρσορα πάνω σε κάποιον άλλο, ενεργοποιείς την επιλογή ASK. Το icon YOUR ACTIONS περιλαμβάνει με τη σειρά του τα icons RUN, STEALTH, SLEEP, YOUR SKILLS και το TIME. Το πρώτο το επιλέγεις όταν θέλεις να ξεφύγεις από κάποιον που σε πλησιάζει. Το δεύτερο αφορά το "περπάτημα της γάτας", που κάνει μόνο ο thief χαρακτήρας. Το τρίτο αφορά τον ύπνο ή την ξεκούρασή σου.

Για να κοιμηθείς όμως έξω, στις 4 οθόνες - χάρτες της περιπέτειας, έχοντας οπωσδήποτε το tinderbox, κάνε τα εξής: Σε κάποιον από τους 4 αυτούς χάρτες επίλεξε το icon SLEEP (άμα είσαι σε ένα "κοντινό" πλάνο οθόνης, αυτό δεν γίνεται). Στην ερώτηση MAKE CAMP NOW απάντησε YES. Στην ερώτηση BUILD A FIRE HEREO απάντησε επίσης YES.

Τώρα διάλεξε από το inventory σου το tinderbox και κάνε το κλικ στα ξύλα.

Τώρα από το icon SLEEP, διάλεξε το SLEEP TILL MORNING. Το πρωί μόνο φρόντισε να σβήσεις τη φωτιά. Τα YOUR SKILLS περιέχουν όλα τα χαρακτηριστικά του ήρωα, καθώς και τους πόντους των γρίφων που έχεις λύσει. Γενικά, ο χειρισμός του είναι εύκολος. Διαβάστε οπωσδήποτε, όμως, τα manuals που συνοδεύουν την περιπέτεια. Επίσης, τα icons είναι όμορφα σχεδιασμένα. Πραγματικά, έχει γίνει πολύ καλή δουλειά στον τομέα αυτό.

ADVENTURE



Με την Johari, μπροστά στο χωριό των Leopardmans.

Την στιγμή που η Kreesha σου δίνει το magic staff, σαν μάγος.



ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του QUEST FOR THE GLORY 3 είναι υποβλητική. Οι δημιουργοί του πρόσεξαν όλες τις ισορροπίες των επιμέρους στοιχείων. Εχει διατηρηθεί σε πολύ υψηλό επίπεδο η δύναμη της επικοινωνίας που χαρακτήριζε τα προηγούμενα της σειράς. Η δράση κινείται σε καλά επίπεδα από πλευράς δυσκολίας και γρίφων, αλλά τελειώνοντάς το, θα σου μείνει η αίσθηση του "μικρού" που εξάλλου χαρακτηρίζει τις περισσότερες περιπέτειες της Sierra. Μεταφέρεσαι με τον Rakeesh, πίσω στην πόλη όπου πριν ήταν βασιλιάς, στην Tarna. Σκοτεινές δυνάμεις απειλούν την περιοχή, αναβρασμός επικρατεί παντού, μια και οι κάτοικοι δύο σημαντικών περιοχών, οι Simbani και οι Leopardmans, βρίσκονται σε εμπόλεμη κατάσταση. Εσύ πρέπει να φέρεις την ειρήνη στην περιοχή με κάθε θυσία. Στο QG3 μπορείς να γίνεις Paladin μόνο σαν Fighter, σ' αντίθεση με το QG2 που γινόσουν Paladin και σαν Fighter και σαν μάγος. Εχει όμως την πρωτοτυπία να μπορείς να παίξεις ξεχωριστά και σαν Fighter και σαν Paladin (κάνοντας Import, αφού έχεις γίνει Paladin στο QG2), αλλά και σαν μάγος και σαν κλέφτης. Εγώ το τελείωσα πριν γράψω το άρθρο αυτό με τους 3 τελευταίους χαρακτήρες. Πιο πολύ μου άρεσε ο κλέφτης, μετά ακολούθησε ο μάγος και μετά ο Paladin. Τις δύο πρώτες μέρες τις περνάς υποχρεωτικά στην Tarna και στη γύρω περιοχή. Την τρίτη μέρα θα πας με τον Rakeesh στο χωριό των Simbani. Οι μέρες εδώ δεν παίζουν κανένα ρόλο. Μπορείς να το τελειώσεις και σε 10 και σε 100 ημέρες. Αρκετοί γρίφοι έχουν εναλλακτικές λύσεις, γεγονός που ανεβάζει τη συνολική ποιότητα της περιπέτειας. Ας δούμε όμως μερικούς γρίφους. Σαν κλέφτης στα Venomous Vines χρησιμοποίησε το γάντζο που έχεις για να πάρεις το fruit (THROW HOOK AT VINE WITH FRUIT). Σαν μάγος χρησιμοποίησε το σωστό spell (CAST FETCH AT FRUIT). Σαν Paladin, έχοντας μαζί σου CURE PILLS, χρησιμοποίησε το ξίφος σου για να ελευθερώσεις το πουλί που πιάνεται αιχμάλωτο. Αφού γυρίσεις, θα ανταμειφθείς με το fruit και ένα άλλο πολύτιμο αντικείμενο. Σαν μάγος που βρίσκεις το JUGGLING LIGHTS SPELL, άνοιξε το δώρο που σου έδωσε ο Laffin.

Τώρα από το inventory σου κάνε κλικ τον hand-κέρσορα πάνω στο χαρτί του περιτυλίγματος και δες τι συμβαίνει. Σαν κλέφτης πώς παίρνεις το spear of death; Κατ' αρχάς, THROW ROPE WITH HOOK AT HUT. Τώρα THROW MEAT AT HUNGRY LEOPARD. Πέρασε το σχοινί. Μέσα στην καλύβα, GIVE FRUIT TO HUNGRY MONKEY και FREE MONKEY. Μόνο τώρα GET SPEAR OF DEATH. Το QUEST FOR THE GLORY 3 είναι ένα εξαιρετικό adventure, παρά τα bugs που παρουσιάζει. Διαθέτει ένα πολύ καλό σενάριο, πλούσια δράση, έξυπνους γρίφους και, φυσικά, φοβερά γραφικά.

BUGS - BUGS - BUGS - BUGS

Το QUEST FOR THE GLORY 2 ήταν γεμάτο από bugs, όπως πολύ εύστοχα έχουν υποδείξει δεκάδες αναγνώστες των στηλών αυτών. Περίμενα το QUEST FOR THE GLORY 3 να έχει διορθωθεί στον τομέα αυτό, αλλά δυστυχώς! Κατ' αρχάς, υπάρχει ένα σημαντικό πρόβλημα χειρισμού, που οφείλεται σ' ένα bug, αλλά που ξεπερνιέται εύκολα και αφορά όλους τους χαρακτήρες. Στο γιγαντιαίο δέντρο, στη ζούγκλα, όταν βγεις από την επάνω κουφάλα και θέλεις να κατέβεις κάτω, κάνε κλικ τον WALK - κέρσορα στο - κάτω αριστερό ή στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης. Ο ήρωας θα ξαναμπεί μέσα στην κουφάλα!!! Η μόνη λύση είναι να κάνεις κλικ πρώτα στα δεξιά σου και τώρα να κάνεις κλικ όπου θέλεις. Είναι οφθαλμοφανέστατο, πώς δεν το είδαν; Τα άλλα και πολύ πιο σημαντικά bugs αφορούν τους χαρακτήρες Μάγο και Κλέφτη. Σαν μάγος απλώς δεν μπορείς να κάνεις φουλ-σκορ, επειδή έχεις δύο dispel potion. Ενα χρειάζεσαι για το μάγο των Leopardmans και ένα για τη Reeshaka στο τέλος. Κάνοντας cast όμως το ένα dispel potion στο μάγο, χάνεις και τα δύο!!! Ετσι προτιμάς να πολεμήσεις το μάγο των Leopardmans, χάνοντας 3 πόντους από το maximum σκορ και να χρησιμοποιήσεις το dispel potion στη Reeshaka. Τα bugs όμως δεν σταματούν εδώ!!! Σαν μάγος και σαν κλέφτης έχεις ήδη ένα fine dagger. Αγοράζεις άλλο ένα, για να το κάνεις δώρο στη φυλακισμένη γυναίκα. Δίνοντάς της όμως το ένα, ;; της δίνεις και τα δύο, και έτσι εσύ μένεις χωρίς μαχαίρι! Το bug αυτό ξεπερνιέται, αν της δώσεις πρώτα το δικό σου και πας μετά να αγοράσεις το άλλο, που, ενώ κανονικά προοριζόταν για δώρο, το κρατάς για σένα. Πραγματικό χάος δηλαδή!!!

ADVENTURE

ΕΤΑΙΡΙΑ: .... **Sierra**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: .... **IBM και IBM συμβατοί.**
ΤΥΠΟΣ: .... **Menu driven, 3D-graphics animated adventure**
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: .... **Υπολογιστής IBM και συμβατοί. Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο.**
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: .... **Μέσο**

Απαιτεί οπωσδήποτε σκληρό δίσκο, στον οποίο καταλαμβάνει, χωρίς τα saves, 7,3 MB.

Υποστηρίζει γραφικά EGA και VGA στην ίδια έκδοση, καθώς και όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής και απαιτεί φυσικά drives των 1,2 ή 1,44. Το πακέτο που είδαμε περιείχε 6 δισκέτες των 1,2.



10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

ΓΡΑΦΙΚΑ
ΗΧΟΣ
ΣΕΝΑΡΙΟ
ΔΡΑΣΗ
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
ΓΡΙΦΟΙ

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΑΝ ΚΛΕΦΤΗΣ

Στη Lost City περίμενε να φύγει ο φρουρός και πήγαινε κοντά στο άγαλμα. LOOK STATUE. Ο θεός Anubis. Κάνε CLIMB UP στο γείσο της πλατφόρμας, πάνω στην οποία υπάρχει το άγαλμα. Πάνω GET EYE. Τώρα CLIMB DOWN με τον ίδιο τρόπο. Κάνε LOOK DOOR και PUT FIRE OPAL (το Eye) ON DOOR'S EYE. Μπες μέσα. Εχοντας το Stealth περπάτημα πήγαινε στην πόρτα. Εδώ OIL DOOR'S HINGES, PICK LOCK DOOR και OPEN DOOR. Μέσα βλέπεις την Reeshaka. Γίνεται δαίμονας. THROW DISPEL POTION AT REESHAKA. Σπάζεις τα μάγια. Ερχονται οι φίλοι σου. Πηγαίνεις στους 5 καθρέφτες. Πολέμησε όσο μπορείς. Οταν πλέον είσαι σίγουρος ότι χάνεις, θα έρθει ο thief, από την αρχή της περιπέτειας, και θα σε βοηθήσει, αν και εσύ φυσικά τον έχεις βοηθήσει προηγουμένως. Βρίσκεσαι μπροστά στον Demon Wizard. Κάνε CLIMB PILLAR στ' αριστερά σου με τον ACTION κέρσορα. Πάνω στο pillar κάνε THROW HOOK AT PILLAR, που είναι στα βόρειά σου. Πέρασε το σχοινί. Οταν σου ρίξει φωτιά, THROW HOOK AT LEDGE στο δεξί μέρος της οθόνης όπως βλέπεις. Πέρασέ το χρησιμοποιώντας τα ακροβατικά σου skills, πατώντας δηλαδή την UP επιλογή. Φτάνοντας στο Ledge, στα δεξιά σου, και μόλις σου ξαναπετάξει φωτιά, THROW THE HOOK AT WIZARD και παρακολούθησε το φινάλε.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΑΝ ΜΑΓΟΣ

Στη Lost City:

Πήγαινε στο άγαλμα και LOOK STATUE, CAST FETCH AT STATUE'S EYE. Το παίρνεις. USE FIRE OPAL (το Eye) AT DOOR'S CARVING EYE. Ανοίγει η πόρτα. Μέσα CAST CALM για τα θηρία και CAST OPEN στην πόρτα. Την ανοίγεις και μπαίνεις. Στη Reeshaka, μόλις αλλάξει σε δαίμονα, CAST DISPEL POTION AT REESHAKA. Ερχονται οι φίλοι σου. Πηγαίνετε στους 5 καθρέφτες. Πάλεψε όσο μπορείς. Στο τέλος θα έρθει να σε βοηθήσει ο κλέφτης, αν τον έχεις βοηθήσει προηγουμένως. Πηγαίνεις μπροστά στον Demon Wizard. Κάνε αμέσως CAST REVERSE SPELL. Μετά CAST CALM στις φλόγες. Κάνε CAST SUMMON STAFF. Οταν την πάρει με ένα μαγικό του, CAST TRIGGER SPELL και τον καταστρέφεις. Τώρα πια κάνε CAST FORCE BOLT AT ORB και παρακολούθησε το φινάλε.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΑΝ PALADIN

Στη Lost City πλησίασε την πόρτα με το σχεδιάγραμμα του Anubis. Κάνε LOOK DOOR. Τώρα PUT FIRE OPAL AT DOOR'S EYE. Το fire opal το έχεις από τα venomous vines. Μέσα προχώρησε προς την πόρτα. Πάλεψε και σκότωσε το τέρας. Κάνε HEAL τον εαυτό σου, αφού σαν Paladin μπορείς. Ανοιξε την πόρτα. Στην Reeshaka, μόλις γίνει δαίμονας, THROW DISPEL POTION AT REESHAKA. Σπάζεις τα μάγια. Ερχονται οι φίλοι σου. Στο δωμάτιο με τους 5 καθρέφτες πολέμησε όσο μπορείς. Λίγο πριν ηττηθείς, θα έρθει ο κλέφτης και θα σε σώσει. Φτάνεις στον Demon Wizard. Μεταμορφώνει το pillar που είναι ακριβώς μπροστά σου σ' ένα ζωντανό Gargoyle. Πολέμησε μαζί του, μέχρι να το νικήσεις. Σπρώξε το Gargoyle με τον ACTION κέρσορα, για να το ρίξεις κάτω και να γεφυρώσεις το χάσμα. Κάνε πάλι κλικ τον ACTION κέρσορα, για να το περάσεις (και όχι τον WALK κέρσορα). Το Gargoyle σού πιάνει τα πόδια και σε ακινητοποιεί. Διάλεξε από το inventory σου το μαγικό σου σπαθί και πέταξέ το στον μάγο. Τον αιχμαλωτίζεις. Τώρα διάλεξε από το inventory σου τη μαγική σου ασπίδα και κάνε την κλικ ακριβώς πάνω στο Orb. Παρακολούθησε το εντυπωσιακότατο φινάλε.

ADVENTURE S.O.S

Μέρες γιορτών και ειρήνης σού λένε. Οχι, δεν θα γράψω για τους πολέμους που γίνονται δίπλα μας. Για αυτά τα καταραμένα, τα σιχαμερά, κίτρινα, κοντοστούπικα τερατάκια θέλω να γράψω. Τα διαβολικά Goblins, τα οποία πολύ λίγοι αντικρίζουν και ακόμη λιγότεροι επιζούν μετά τη συνάντησή τους μ' αυτά. Ενα τέτοιο δάγκωσε τον αρχισυντάκτη μας, τον Αποστολάκη ή, "επί το λαϊκότερο", Ουμπέρτο. Ο καημένος έχει μείνει άλαλος, με ένα βλέμμα απλανές, χαμένο στο υπερπέραν, ενώ εγώ προσπαθώ, με όλα τα μαγικά που ξέρω, να τον συνεφέρω. Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

Ας περάσουμε όμως στα γράμματά σας. Ο ΣΑΒΒΑΣ ΠΑΠΑΓΙΑΝΝΙΔΗΣ ρωτά στο HERO'S QUEST 1 (ή QUEST FOR THE GLORY 1) τι κάνει για να νικήσει τον ξιφομάχο. Στην παλιότερη έκδοση, όπως έγραψα και στην ειδική έκδοση του Απριλίου του '91, αρκούσε να έχεις δύναμη γύρω στα 90- 100. Για να τον νικήσεις, πρέπει να τον πας προς τα πίσω, μέχρι να εγκαταλείψει.

Γι' αυτό κράτα συνεχώς πατημένο το πλήκτρο του αριθμολογίου που αντιστοιχεί στο σημείο απ' όπου τον κοιτάς. Αν δεν τα καταφέρεις, δοκίμασε πάλι την επόμενη μέρα. Προσπάθησε μέχρι να το πετύχεις. Η καλύτερη στιγμή είναι πριν ξεκινήσεις για το κρησφύγετο των Brigands, όταν δηλαδή έχεις λύσει όλους τους άλλους γρίφους. Τότε προσπάθησε, πολεμώντας με τέρατα, πετώντας πέτρες κλπ., να ανεβάσεις στο μάξιμουμ τις δυνάμεις σου, ώστε να νικήσεις τον ξιφομάχο. (Σημειώστε ότι στην καινούρια έκδοση των 256 χρωμάτων είναι ακόμη πιο δύσκολο να τον κερδίσεις.)

Ο ίδιος ρωτά στο SPACE QUEST 1 τι κάνει με την τρύπα από την οποία βγαίνει πετσί και κόκαλο στον πλανήτη Kerona. Τίποτα απολύτως! Απλώς μην ξαναμπείς στην τρύπα αυτή. Είναι για τους πολύ περίεργους! Ρωτά επίσης τι κάνει με τον Orat. Εχοντας στην κατοχή σου το kit από το σκάφος με το οποίο διαφεύγεις, πάρε το νερό απ' αυτό. Πέτα το νερό στον Orat, πριν σου επιτεθεί. Ρωτάει επίσης τι κάνει με το ολόγραμμα μέσα στις σπηλιές. Χμ! Στο διαστημόπλοιο στην αρχή, λίγο πριν φύγεις, έχει δύο closets. Το ένα έχει τη διαστημική σου στολή και το άλλο ένα gadget. Αυτό είναι μεταφραστής. Πριν από την ολογραφία, ενεργοποίησέ το και έτσι θα καταλάβεις τι σου λέει. Ο ίδιος, τέλος, ρωτά στο MONKEY ISLAND 1 πώς παίρνει τις μπανάνες από το δέντρο στην παραλία, αφού, όταν ρίχνει μια πέτρα με τον καταπέλτη, βουλιάζει το πλοίο του! Ναι, έτσι είναι. Απλώς μετακίνησε τον καταπέλτη με τις εντολές PUSH ή PULL αντίστοιχα, μέχρι να χτυπά την μπανανιά. Απλά πράγματα.



Ο ΛΙΑΠΗΣ ΘΑΝΑΣΗΣ ρωτά στο CONQUESTS OF THE LONGBOW ποια είναι η λέξη που ανοίγει το ξύλινο κουτί με το puzzle, για να πάρει το δαχτυλίδι της φωτιάς. Πρέπει να έχεις το scroll του FULK, τον οποίο ελευθερώνεις στο μοναστήρι των Fens. Εχοντας το scroll, κάνε LOOK σ' αυτό. Βλέπεις τα ονόματα διάφορων Druids στα λατινικά. Πάρε κατά σειρά τα πρώτα τους γράμματα. Αυτά τα γράμματα σχηματίζουν μια λέξη, η οποία είναι random. Βάλε στο puzzle αυτήν ακριβώς τη λέξη, για ν' ανοίξει.

Ο ΑΛΕΒΙΖΟΣ ΔΗΜΟΣ ρωτά στο POLICE QUEST 2 τι πρέπει να κάνει για να πάρει το ένταλμα, ώστε να μπει στο ξενοδοχείο. Κατ' αρχάς, πήγαινε στο παράθυρο του διευθυντή. Εδώ SHOW SHIELD, SHOW MUGSHOT, ASK KEY. Δεν σου δίνει. Ξαναμπές στο αμάξι σου και CALL FOR WARRANT, CALL FOR BACKUP. Πάτα το F4 για να βγεις. Περίμενε να έρθει ο αστυνομικός και TAKE WARRANT. Πήγαινε στο παράθυρο του διευθυντή και SHOW WARRANT, GET KEY.

Ο ίδιος ρωτά στο SPACE QUEST 2 τι κάνει στο τέλος, αφού έχει πάρει όλα τα αντικείμενα από τους διάφορους ορόφους. Κατ' αρχάς, πρόσεξε πολύ στον 5ο όροφο. Απόφυγε να περάσεις έξω από το δωμάτιο από το οποίο βγαίνει ένα τερατάκι και σε φιλά. Και αυτό γιατί σου μεταδίδει με το φιλί ένα alien, το οποίο πριν το τέλος σε σκοτώνει!!! Γι' αυτό πήγαινε στον 5ο όροφο από το άλλο ασανσέρ, ώστε να μην περάσεις έξω από το δωμάτιο μ' αυτό το τερατάκι. Τώρα, έχοντας μαζέψει από τους ορόφους τα plunger, toilet paper, glass cutter, wastebasket και lighter, ξανακατέβα στον 1ο όροφο.

Πήγαινε στην οθόνη με το διαστημόπλοιο και κατέβα την πλατφόρμα νότια. Μόλις οι barriers πέσουν, πήγαινε στην αριστερή barrier και τύπωσε ATTACH PLUNGER, χωρίς να πατήσεις το return (enter) πλήκτρο. Οταν το πάτωμα, το οποίο ανοίγει, φτάσει στα πόδια σου, πάτα το return πλήκτρο. Οταν το πάτωμα κλείσει, CLIMB DOWN. Τώρα είναι τα πιο δύσκολα. EXAMINE CEILING, PUT PAPER IN BASKET, DROP BASKET, LIGHT PAPER WITH LIGHTER. Ετσι "μπλοκάρεις"

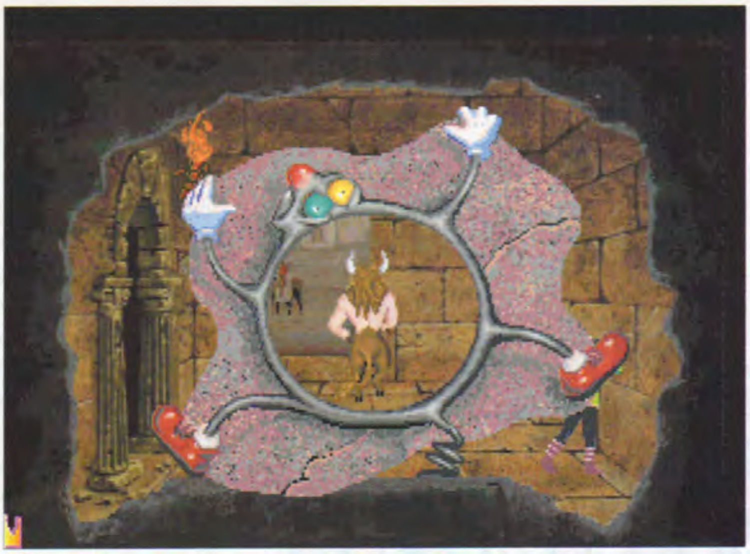
τους αισθητήρες, που ενεργοποιούν τα wallrobots. Τώρα προχώρησε όλο δεξιά, όπως βλέπεις, και μπες στην πόρτα.

Ο ΓΕΡΑΣΙΜΟΣ ΣΟΛΩΜΟΣ ρωτά στο LURE OF THE TEMPTRESS πού βρίσκεται το κορίτσι, για το οποίο του λέει ο φυλακισμένος Wulf, λίγο πριν πεθάνει. Χμ! Εάν διαβάσεις το review του adventure που έγινε στο PIXEL, No 93, του Νοεμβρίου '92, θα λύσεις τις περισσότερες απορίες σου. Το κορίτσι είναι η Goewin και για να την ελευθερώσεις πρέπει να αλλάξεις μ' ένα μαγικό φίλτρο σε Selena. Εχεις όμως πάρα πολύ δρόμο μέχρι τότε.

Ο ΓΑΛΙΩΤΟΣ ΓΙΑΝΝΗΣ μας λέει στο LARRY 3 για ένα καινούριο bug, πέρα απ' αυτά που ήδη έχουμε αναφέρει. Στην οθόνη με το αγριογούρουνο, τυπώνοντας REMOVE BRA, WEAR BRA, REMOVE BRA, παίρνεις συνέχεια πόντους!

Ο ΔΑΚΤΥΛΙΔΗΣ ΜΑΝΩΛΗΣ ρωτά στο MONKEY ISLAND 2 ποια είναι τα βιβλία που χρειάζεται οπωσδήποτε από τη βιβλιοθήκη. Χμ! Χρειάζεσαι τα εξής: "Recipes Voodoo: The joy of hex. 101 essential voodoo recipes", "Disaster: Great Shipwrecks of our Century" και ένα άλλο, οποιοδήποτε βιβλίο. Αυτό το τρίτο, τυχαίο βιβλίο, το χρειάζεσαι για να το βάλεις πάνω στην κοιλιά του κυβερνήτη του νησιού αυτού, ώστε να πάρεις το βιβλίο που έχει και που το χρειάζεσαι οπωσδήποτε, δηλαδή το "Famous pirate quotations".

Ρωτά επίσης στο τέταρτο μέρος της περιπέτειας, στο δύσκολο επίπεδο, ποια επιπλέον συστατικά χρειάζεται για να φτιάξεις την κούκλα βουντού για τον LeChuck, εκτός από το κόκαλο, το σάλιο του και την περούκα. Αχά! Στο δωμάτιο όπου φουσκώνεις τα δύο γάντια και το μπαλόνι για να ανέβεις με το ασανσέρ, βρίσκεται μια χαλασμένη μηχανή grog. Σ' αυτήν κάνε USE COIN RETURN. Πέφτει κάτω ένα νόμισμα. Ο άπληστος LeChuck έρχεται, το βλέπει και σκύβει να το πάρει. Οπως σκύβει, φαίνεται το εσώρουχό του! Εσύ γρήγορα PICK UP UNDERWEAR και έτσι έχεις και



το ρούχο που χρειάζεσαι.

Ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΤΖΑΝΗΣ έχει στείλει ένα γράμμα στη στήλη και ρωτά για το πρόγραμμα SNOOPY. Αγαπητέ φίλε, αυτό δεν είναι adventure και έτσι δεν μπορώ να σε βοηθήσω.

Ο ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΜΠΛΑΝΟΣ ρωτά στο WILLY BEAMISH πότε ακριβώς να δώσει τις μύγες στον Turbofrog.

Αφού πας στο Tootsweet, σε λίγο θα αρχίσει ο αγώνας. Ετσι κάνε INVENTORY, HOLD BLANK ENTRY, GIVE BLANK ENTRY TO JUDGE, INVENTORY, HOLD JAR WITH FLIES, PUT JAR OF FLIES NEXT TO TURBOFROG. Πρόσεξε! Βάλε το jar ακριβώς μπροστά από το βάτραχο στ' αριστερά του, όπως κοιτάς. Θα φάει τις μύγες και θα πέσει για ύπνο. Πριν αρχίσει ο αγώνας, κάνε SAVE. Είναι σημαντικό να κερδίσεις. Ο ίδιος ρωτά στο CRUISE FOR A CORPSE τι κάνει στις 12:30. Ναι, είναι λίγο πονηρό δεκάλεπτο. Πήγαινε έξω από την Rebecca's cabin. EXAMINE PORTHOLE, της καμπίνας 2. Τώρα LOOK THROUGH PORTHOLE. Βλέπεις τον Tom και την Rebecca. Αυτή απειλεί να σκοτώσει τον Dick για την κληρονομιά. Η ώρα πάει 12:40. Ο ίδιος ρωτά τι κάνει μετά τις 3:10, όταν βρίσκει το δωμάτιο των Daphne/Suzanne άνω κάτω.

Αφού κλείσεις την ντουλάπα, πήγαινε λίγο αριστερά. Βλέπεις ένα μουσικό κουτί. OPEN MUSIC BOX. Οπως το κοιτάς, κάνε inventory, INSERT SMALL KEY. Βλέπεις να το κουρδίζεις. Οπως χορεύει η κοπέλα, στα πόδια της, κάτω κάτω, κάνε BLOCK BALLERINA, ενώ αυτή γυρνάει. Ακούς έναν ήχο. Τώρα TURN KEY και ανοίγει ένα κρυφό συρταράκι. TAKE LETTER. Τώρα η ώρα θα πάει κατευθείαν στις 3:30.

Ο ΣΟΛΩΝ ΟΙΚΟΝΟΜΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά στο INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS τι πρέπει να κάνει με τον Mr Costa στις Αζόρες. Χμ! Αν καταλαβαίνεις κάτι από αυτά που σου λέει, είναι ότι χρειάζεται ένα Atlantean's artifact για να δεχτεί να κάνει trade μαζί σου. Κατ' αρχάς, βάλε τη Sophia να μιλήσει μαζί του. Νέα και όμορφη είναι, θα κάνει το γέρο να του τρέχουνε τα σάλια!! (Θεέ μου, τι γράφω!). Χρειάζεσαι το eel figurine από τον Heimdall στο Iceland. Γυρνώντας από το ναό των Inkas στο Tikal, και αφού έχεις ανοίξει τη μυστική κρύπτη-τάφο, θα βρεις το eel head σχεδόν φανερωμένο.

Χρησιμοποίησε το orichalcum από τον τάφο των Inkas στο eel head και θα το πάρεις. Δώσε το eel figurine στον Costa στις Azores και θα πάρεις την πληροφορία που θέλεις.

Στο ίδιο adventure ρωτά ο ΚΩΣΤΑΡΑΣ ΑΝΑΡΓΥΡΟΣ έχοντας διαλέξει το Fists Path πώς και πού βρίσκει το Moonstone. Ξεκίνησε στην Digsite, στο χώρο δηλαδή των ανασκαφών.

Σ' ένα από τα κτίρια (random) θα βρεις ένα mural, που δείχνει σαν χάρτη το κέντρο της πόλης. Εντόπισε τα stones στο κέντρο της περιοχής.

Δύο απ' αυτά κινούνται (PUSH STONES). Θα αποκαλύψεις δύο large horns, που ταιριάζουν με το σχέδιο του mural. Πάρε το SURVEYOR'S INSTRUMENT, κάνοντας έναν κύκλο για να φτάσεις εδώ από την άλλη μεριά.

Εφαρμόζοντας το instrument στα δύο horns, εντόπισε το μέρος όπου είναι θαμμένο το moonstone.



Οσοι στέλνετε γράμματα στη στήλη, να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε απάντηση, και να γράφετε μέσα στο γράμμα τα αναλυτικά στοιχεία σας (όνομα και διεύθυνση), καθώς και την υποσημείωση: Προς το Adventure S.O.S. του PIXEL.

AIR WARRIOR

Να, λοιπόν, που φτάσαμε και στον πρώτο διαγωνισμό του Air Warrior. Τρεις ομάδες και δεκαοκτώ μαχητικά αεροσκάφη ρίχτηκαν στις 12 τα μεσάνυχτα της 17/12/92 σε μια μάχη χωρίς έλεος και χωρίς οίκτο! Οι ουρανοί κυριολεκτικά ...βάφτηκαν κόκκινοι, καθώς οι αερομαχίες έδιναν κι έπαιρναν, τα αντιαεροπορικά ξέρναγαν φωτιά κι ατσάλι και οι επιτελείς κάθε χώρας ξεδίπλωναν τα μυστικά τους σχέδια!
Ας πάρουμε όμως τα πράγματα απ' την αρχή. Ο διαγωνισμός κράτησε δύο ολόκληρες εβδομάδες (17/12-31/12) και έληξε με τον ερχομό του 1993. Οι ομάδες ήταν τρεις (μία για κάθε χώρα) και καθεμιά είχε το δικό της αρχηγό σμήνους.
Τα έπαθλα που αθλοθέτησε η CompuLink για το νικητή ήταν δύο ειδών: κατ' αρχάς, οι πιλότοι της νικήτριας ομάδας θα μοιράζονταν 40.000 units, ενώ για τον top scorer κάθε σμήνους υπήρχε ένα modem στα 9.600 bauds! Τα έπαθλα ήταν αρκετά για να πάρουν φωτιά cockpits και ...joysticks κι έτσι, πολύ σύντομα, δεκαοκτώ πιλότοι είχαν υποβάλει αίτηση συμμετοχής για το διαγωνισμό στον sysop της CompuLink.

Ο ΠΡΩΤΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ AIR WARRIOR

"The Thrill of the Kill!"

Καταβλήθηκε κάθε προσπάθεια για να μην υπάρξουν σημαντικές αλλαγές χώρας για τους παίκτες, αλλά η ανάγκη δημιουργίας ισοδύναμων (όσο γινόταν) αντιπάλων οδήγησε τον sysop να επιβάλει κάποιες ...μεταγραφές. Ετσι, τελικά καταλήξαμε στη σύνθεση που φαίνεται και στο σχετικό πίνακα, με έξι παίκτες ανά σμήνος και με αρχηγούς τον Goofy στην A, τον Aircoco στην B και τον Conan στη C.

Ο Cyborg το έπαιζε ...παρατηρητής εδάφους και αναμετάδιδε την επομένη τα σημαντικότερα συμβάντα.

Οι μάχες, που όπως είπαμε κράτησαν δύο εβδομάδες, υπήρξαν χωρίς προηγούμενο στην ιστορία του AirWarrior και στο σύνολό τους συνθέτουν έναν πραγματικό πόλεμο, τελικός νικητής του οποίου ήταν η χώρα A. Κατά τη διάρκεια αυτού του πολέμου νέα αστέρια των αιθέρων ανέτειλαν (π.χ. ο Nelson της A με .21 Kills, ο Maverick της B με 18 Kills κ.ά.), ενώ και οι παλιοσειρές σίγουρα απέκτησαν νέες εμπειρίες κάτω από πραγματικά εμπόλεμες συνθήκες, όπου συχνά καλούνταν να αντιμετωπίσουν δύο ή και τρεις αντιπάλους ταυτόχρονα!

Ας κάνουμε όμως ένα σύντομο playback στα σημαντικότερα στιγμιότυπα αυτής της άγριας σύγκρουσης που θα μείνει στην ιστορία ως ... "ο πόλεμος του '92".

Ηδη, μισή ώρα πριν από την επίσημη έναρξη, διάφοροι πιλότοι ήταν στον αέρα σε training mode, ενώ στις 12 ακριβώς ο sysop έδωσε το σύνθημα για την εκκίνηση. Η πρώτη ημέρα έληξε με απόλυτη επικράτηση των "Βητάδων", αφού τα αστέρια της A, ο Goofy και ο Terminator, έλειπαν από το πεδίο της μάχης, ενώ από τη C ο Conan πάσχιζε σχεδόν μόνος να γράψει κάποια Kills για την ομάδα του. Μεγάλος πρωταγωνιστής εκείνης της πρώτης νύχτας αναδείχτηκε ο νεαρός Nelson της A, ο οποίος με 6 καταρρίψεις αναρριχήθηκε στην κορυφή των scorers και κράτησε την ομάδα του στη δεύτερη θέση.

Η είσοδος του "βετεράνου" Goofy στο παιχνίδι, τη δεύτερη βραδιά, άλλαξε προς στιγμήν την ισορροπία, αλλά οι πιλότοι της B με επικεφαλής τους Wolf, Triumph και Maverick κράτησαν και πάλι ψηλά τα χρώματα της ομάδας τους, με αποτέλεσμα η βραδιά να λήξει και πάλι με τη σειρά B-A-C.

Το βράδυ εκείνο όμως, μετά τη λήξη των εχθροπραξιών, διαδραματίστηκε μία από τις σημαντικότερες εξελίξεις του πολέμου! Οι αρχηγοί των A και C, βλέποντας το πάθος των πιλότων της B, αποφάσισαν να προχωρήσουν σε μυστική συμμαχία και σε κοινό σχέδιο δράσης για την εξόντωση του μισητού τους αντιπάλου! Ο σατανικός εγκέφαλος του Goofy σοφίστηκε ένα σχέδιο, μπροστά στο οποίο η επίθεση των Γιαπωνέζων στο Pearl Harbour κυριολεκτικά ωχριά! Ας δούμε όμως πώς ακριβώς εξελίχθηκαν τα πράγματα εκείνη την τρίτη νύχτα του πολέμου, που έμεινε γνωστή σαν "Η νύχτα της Μεγάλης Σφαγής"...

Δεν είχε ακόμα ανατείλει ο ήλιος, όταν από το γνωστό Κέντρο Πολεμικών Επιχειρήσεων της A, στην ανατολική ακτή της Ερυθράς Θάλασσας, ξεπρόβαλαν δύο φιγούρες. Αν υπήρχε κανείς εκεί γύρω, θα αναγνώριζε τον παλαίμαχο αρχηγό της A, τον Goofy, και το ανερχόμενο αστέρι της, τον Nelson. Σε λίγο ο θόρυβος από τους έλικες ενός βομβαρδιστικού B17 έσχιζε τη σιγαλιά του ερημικού τοπίου, τρομάζοντας τα θαλασσοπούλια που μόλις είχαν ξυπνήσει. Λίγη ώρα αργότερα, το B17 βρισκόταν πάνω από το μικρό βοηθητικό αεροδρόμιο B5, στους πρόποδες του βουνού Pal, και στη συνέχεια οι εκκωφα-

ντικές εκρήξεις από τις βόμβες γέμιζαν τον αέρα, εξουδετερώνοντας τους αμυντικούς μηχανισμούς του αεροδρομίου. Αμέσως μετά, ένα μεταγωγικό C47, με τα πράσινα χρώματα της A, έριχνε 40 αλεξιπτωτιστές πάνω από το B5 και σύντομα η κατάληψη του αεροδρομίου ήταν γεγονός!

Ετσι ολοκληρωνόταν το πρώτο σκέλος του μυστικού σχεδίου "Armageddon", στο οποίο είχαν καταλήξει οι επιτελείς της A και της C, που προέβλεπε την κατάληψη ενός αεροδρομίου κοντά στο κεντρικό αεροδρόμιο B3 της B που βρίσκεται στη δυτική όχθη της Loch Ness. (Ας μην ξεχνάμε ότι το B3 βρίσκεται κοντά στα σύνορα της B με τη C, αλλά πολύ μακριά από την A, με αποτέλεσμα να μην έχει τρόπο να βοηθήσει έμπρακτα τη σύμμαχο χώρα της. Τώρα η κατάληψη του B5 έδινε μια "προκεχωρημένη βάση" στις δυνάμεις της A πολύ κοντά στο νευραλγικής σημασίας B3.)

Το δεύτερο και σατανικότερο μέρος του σχεδίου έμπαινε τώρα σε εφαρμογή! Οι πιλότοι της A "καβάλησαν" τα αντιαεροπορικά του B5 και τα έστρεψαν πάνω στο διάδρομο του B3. Η παγίδα ήταν στημένη! Λίγες ώρες αργότερα, οι ανύποπτοι πιλότοι της B άρχισαν να μπαίνουν στα spitfires τους και ετοιμάστηκαν να απογειωθούν από τον αεροδιάδρομο του B3. Επακολούθησε πραγματική σφαγή! Κυριολεκτικά η νύχτα του Αγίου Βαρθολομαίου! Οι κραυγές των πιλότων της B, των οποίων τα αεροπλάνα ανατινάζονταν πριν προλάβουν καν να απογειωθούν, γέμιζαν τον αέρα, ενώ οι λίγοι που κατάφεραν να σηκώσουν το τσακισμένο spitfire τους μακριά από τα αντιαεροπορικά της A είχαν να αντιμετωπίσουν τον Conan και τους πιλότους της C που τους περίμεναν λίγο πιο ψηλά. Εντεκα Kills έγραψαν τα Flaks του Goofy εκείνη τη φοβερή βραδιά, ενώ οι top scorers της B, Wolf και Triumph, δεν κατάφεραν να πετύχουν παρά ελάχιστες καταρρίψεις.

Με την ίδια ένταση συνεχίστηκαν οι μάχες τις επόμενες ημέρες (ή μάλλον νύχτες) και αξίζει να σημειώσουμε τη βραδιά που ο Triumph πέτυχε 14 Kills (!), ενώ τον ίδιο αριθμό πέτυχε το ίδιο ακριβώς βράδυ και ο Conan. Η είσοδος του Terminator, περίπου στα μέσα του διαγωνισμού, βοήθησε ακόμα περισσότερο την A, η οποία έτσι βρέθηκε κάποια στιγμή τρία μόνο Kills πίσω από την B, με τη C να έχει μείνει αρκετά πίσω (B:71 / A:68 / C:34). Από τη στιγμή αυτή και μετά, ήταν φανερό ότι η μάχη για την πρώτη θέση θα παιζόταν ανάμεσα στους πράσινους της A και τους κόκκινους της B, με τη C να λειτουργεί περισσότερο ως ρυθμιστής της κατάστασης παρά ως διεκδικητής της νίκης. The rest is history, όπως λένε και οι Αγγλοσάξονες. Το πολυπόθητο τρόπαιο κατέκτησε τελικά η χώρα A, ενώ top scorers κάθε σμήνους αναδείχτηκαν οι Goofy, Wolf και Conan.

Κλείνοντας εδώ τη σύντομη περιγραφή του πρώτου οργανωμένου πολέμου του Air Warrior, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι δεν έλειψαν φυσικά τα καβγαδάκια μεταξύ των αντιπάλων (Ελληνες είμαστε!), οι διαφωνίες και, φυσικά, οι προσωπικές κόντρες. Αξέχαστες θα μείνουν, μεταξύ άλλων, οι λεκτικές μονομαχίες Goofy-Maverick, που πραγματικά άγγιζαν τα όρια του απολαυστικού. Ενα πάντως είναι βέβαιο: μετά την πρώτη αυτή "δοκιμασία πυρός", οι pilots του Air Warrior έγιναν πραγματικοί fighter pilots! Αλλωστε, ας μην ξεχνάμε: "All's fair in love and war"!

****** W A R   R E P O R T   #12 ******
FINAL RESULTS - TELIKA APOTELESMATA

UserID	Air Handle	Plane #	Kills	Country
goofy	goofy	315	45	Leader A
eagleone	terminator	1065	33	A
nelson	nelson	1063	21	A
salvo	airsalvo	1467	1	A
suptano	flyingdeth	1886	10	A
james	marvec	2825	0	A
Total			110	
cocos	aircocos	6770	2	Leader B
saint	saint	5368	3	B
duck	duck	5397	2	B
maverick	maverick	5406	18	B
triumph	triumph	4057	16	B
nikos	wolf	949	44	B
Total			85	
sysop	conan	2240	50	Leader C
kosta	red baron	2340	6	C
skal	skull	4964	4	C
makis	baron	4645	0	C
paul	amateur	5341	1	C
bluebird	blue	4831	3	C
Total			64	

CONSOLE Tips

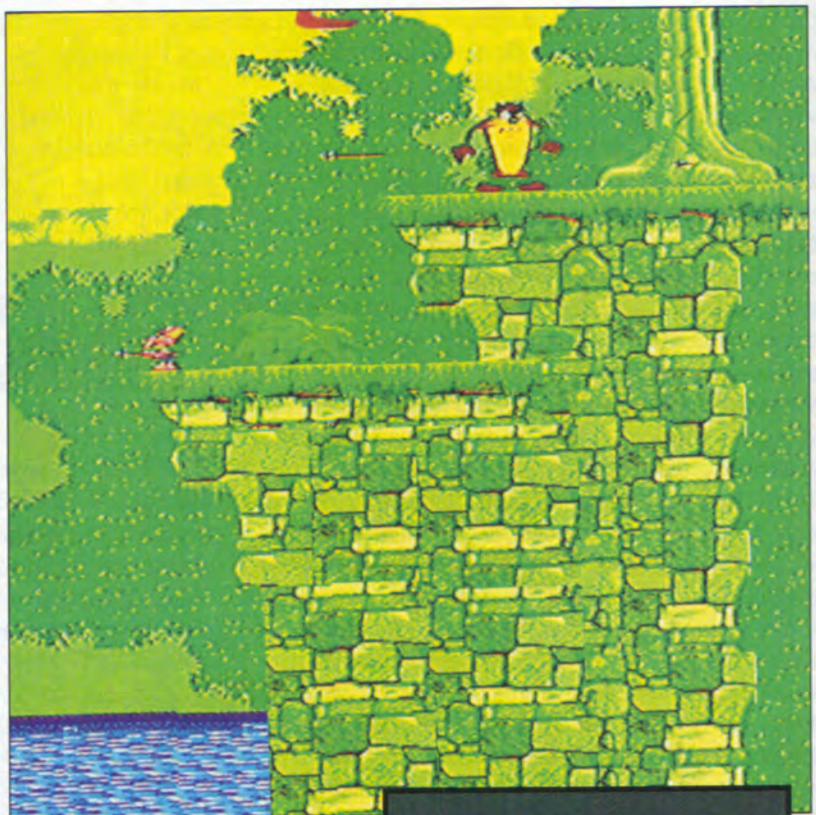
Πιστεύω ότι κατά τη διάρκεια των διακοπών, ασχοληθήκατε με τις κονσόλες σας αρκετά. Κάπου λοιπόν, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σας, θα βρήκατε κάποια χρήσιμα κολπάκια ή θα πληροφορηθήκατε κάποια τιπάκια για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Περιμένω λοιπόν να τα μάθω τον επόμενο μήνα. Ο τρόπος είναι ένας: ΓΡΑΜΜΑΤΑ! Ετσι, έχοντας πολλά να γράψω, δεν θα κάθομαι να ψάχνω τρόπο να κάνω τη μία σελίδα με tips... δύο σελίδες! Γιατί όπως και να το κάνουμε τα γράμματά σας κρατούν τη στήλη ζωντανή. Τι νομίζατε δηλαδή; Οτι ο Sonic ή ο Mario θα κάτσουν με σταυρωμένα χέρια; Λάθος κάνατε. Θα συνεχίσουν να σας δυσκολεύουν. Ειδικά τώρα με το Sonic 2...

Γράφει ο Δημήτρης Ζούλιας

SPORT'S TALK BASEBALL

(SEGA MEGADRIVE)

Με αυτό το τιπάκι μπορείτε να βγάλετε εύκολα και τον καλύτερο παίκτη της αντίπαλης ομάδας, αρκεί να κάνετε τα εξής: φροντίστε η ομάδα της Megadrive να έχει παίκτες στη δεύτερη και τρίτη βάση. Τώρα πατήστε το B σαν να πρόκειται να πάρετε την μπάλα και να τη ρίξετε στην τρίτη βάση. Μην τη ρίξετε τώρα στην τρίτη βάση, αλλά γρήγορα στην πρώτη. Θα δείτε τους παίκτες να αρχίζουν να τρέχουν, αλλά ο κύριος στη δεύτερη βάση τρέχει τόσο αργά που και χελώνα θα τον πέρναγε...



TAZ MANIA

(SEGA MEGADRIVE)



Θέλετε να μπορείτε να παίξετε σε όποιο level επιθυμείτε και να έχετε άπειρες ζωές; Αν ναι, κάντε τα παρακάτω: συνδέστε και τα δύο joypads μαζί και πατήστε ταυτόχρονα και στα δύο τα κουμπιά A,B,C και START. Ολα αυτά βέβαια κατά τη διάρκεια της αρχικής οθόνης. Θα ακουστεί ένα κουδούνισμα.

Τώρα πηγαίνετε στο παιχνίδι και παγώστε το.

Πατήστε τα A,B,C ταυτόχρονα και θα περάσετε στο επόμενο level, Αν τώρα θέλετε να διαλέξετε level, απλά πατήστε το B και ξεπαγώστε το παιχνίδι. Για να είστε άτρωτος απλά πατήστε το C και ξεπαγώστε.

JOHN MADDEN FOOTBALL '92

(SEGA MEGADRIVE)

Ορίστε οι κωδικοί για να παίξετε όλους τους αγώνες του Superbowl. Ετσι, για να μην λέτε ότι σας παραμελούμε δηλαδή...

Κωδικός	**Αγώνας**
BOBOG5NJ	Washington vs Buffalo
DGDGKZ62	Green Bay vs Buffalo
DSBJR2TY	Green Bay vs Oakland
CPFNZDSM	Oakland vs Minnesota
DKB1RXSC	Detroit vs Oakland
CZYO40HZ	Detroit vs Kansas
BHL5ZO6D	Detroit vs San Diego
BH5YRKD8	Cleveland vs New Orleans
CSS2LS17	Phoenix vs Houston
B6BLCL3H	Phoenix vs Buffalo

ADDAMS FAMILY

(SUPER NES)

Κωδικοί για να κάνετε διάφορα..."τρελά" επάνω στις πίστες.

Κωδικός	**Λειτουργία**
11111	100 ζωές
B&1&B	80 ζωές και 5 καρδιές
71117	100 ζωές και 3 καρδιές

CONSOLE Tips

W111W	100 ζωές και 4 καρδιές
21112	1000 ζωές και 5 καρδιές

MEGAMAN III
(NES)

Η πιο σωστή διαδρομή για να ακολουθήσετε είναι η εξής: Magnet man, hard man, top man, shadow man, Spark man, geminin man, needle man, snake man.

FANTASY ZONE
(GAME GEAR)

Περιμένετε για το game over. Οταν εξαφανιστεί το μήνυμα αυτό λοιπόν, κρατήστε πατημένα τα UP και button 1. Μετά αρχίστε το παιχνίδι και τα υπόλοιπα είναι έκπληξη!

OPERATION C
(GAME BOY)

Στην οθόνη των τίτλων πατήστε το UP 4 φορές, το DOWN 4 φορές, και επίσης το RIGHT 4 φορές. Πατήστε μετά, το A, το B και τέλος το Start και θα έχετε 10 ζωές αντί 3.

EARNEST EVANS
(MEGA-CD)

Σωστά διαβάσατε... το τιπ είναι για το καταπληκτικό MEGA CD!!! Λοιπόν κάντε τα εξής σε οποιοδήποτε επίπεδο κι αν είστε. UP, A, DOWN, B, LEFT, A, RIGHT, B. Μετά ξεπαγώστε το παιχνίδι και θα δείτε ότι οι ζωούλες σας έπαψαν να τελειώνουν και ότι τελειώσατε την πίστα.

BART SIMPSON ESCAPE FROM CAMP DEADLY
(GAME BOY)

Αυτό το τιπάκι είναι από... 'μένα! Λοιπόν παγώστε το παιχνίδι και πατήστε ταυτόχρονα τα A, B, select. Αυτό θα σταματήσει τη μουσική. Ξανακάντε το και θα αρχίσει πάλι η μουσική, αλλά το παιχνίδι θα γίνει πιο εύκολο.



DRAGON'S FURY
(SEGA MEGADRIVE)

Αν έχετε κάνει κάποιο high score παγώστε το παιχνίδι με την μπάλα στην κυρίως σκηνή.

Τότε πατήστε το Button A. Θα εμφανιστεί ένας κωδικός στην οθόνη. Την επόμενη φορά που θα παίξετε δώστε αυτόν το κωδικό και θα αρχίσετε με το high score από το τελευταίο σας παιχνίδι και με άπειρες μπάλες.

PRINCE OF PERSIA
(MASTER SYSTEM)

Λοιπόν επειδή είμαι καλός, αποφάσισα να πάψω να σας αφήνω να παιδεύεστε στο φανταστικό αυτό παιχνίδι. Χάρη λοιπόν στην... καλοσύνη που με διακρίνει έχετε εσείς αυτούς τους χρησιμότατους κωδικούς.

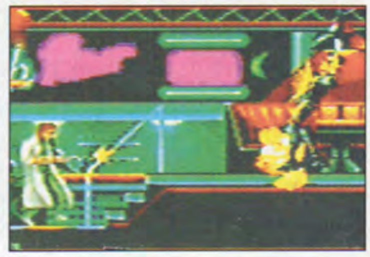
Θυμηθείτε: Να είστε μετριόφρονες σαν εμένα.

Κωδικός	**Επίπεδο**
GLFIFT	2
GKEHEP	3
JMGJGA	4
HJDGDI	5
LMCJGC	6
OOILIG	7
POILIO	8

TERMINATOR 2
(SUPER NES)

Κωδικοί και λειτουργίες τους:

Κωδικός	**Λειτουργία**
SXOELOVK	Απειρες ζωές
PANXTLGA	Αρχίζετε μόνο με μία ζωή
PANTLXGE	Αρχίζετε με 9 ζωές
GXVTVZAX	Απειρη ενέργεια
XNNPXOKN	Υπερ-άλμα
OZETEUPK	»
VYETOUNN	Δέχεστε το μίνιμουμ της ζημιάς
PAZPUZZA	»
PAUONZZA	Slow motion
LAZPUZZA	»
LAUONZZA	Fast motion
LESOOGZA	»



BOXXLE
(GAME BOY)

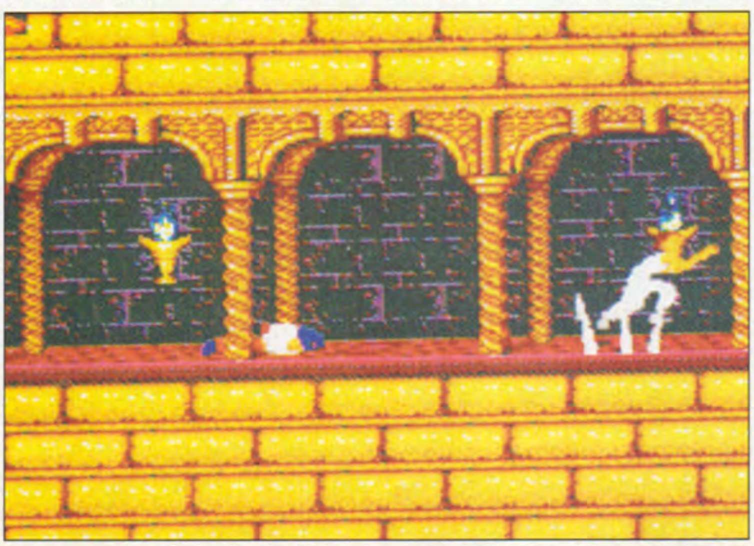
Αυτοί είναι οι κωδικοί για την αμερικανική έκδοση του παιχνιδιού και όχι για την αγγλική:

GPGV
GRGX
GXG?
GPikGH
GPikHJ
GPikMN
GPikXY
HBBH
HBY?
HBYO
HHYZ
HMY6
HMYG
HXYG
HPpikZ?
HPik57

RASTAN
(MASTER SYSTEM)

Για να έχετε άπειρα continues κάντε DOWN, LEFT, DOWN και ταυτόχρονα τα 2 fire.

Αν πέτυχε το cheat το λογότυπο του παιχνιδιού θα γίνει μπλε.



ΕΚΠΛΗ
ΔΩΡΑ-ΔΩ
ΣΕ ΑΠΙΘΑ

GAME SOFTWARE

ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ
ADIDAS CD	1.000
SPHERICAL AD	1.000
CHALLENGE OF GOBOT AD	1.400
TIGER ROAD - AD	700
ROBOCOP - AD	900
NEVER MIND - PC 5 1/4	2.000
CLUB CASINO PC 5.25	1.700
CLUB CASINO PC 3.5	1.700
ARCADE I PC 5.25	2.300
ARCADE II PC 5.25	2.300
STRATEGY GAMES PC 5.25	2.300
MYSTERY OF MAMMY PC 5.25	2.000
PROHIBITION PC 5.25	1.700
JUNGLE HUNT PC 5.25	1.700
VOYAGER PC 3 1/2	1.700
ACES HIGH IBM/PC	1.700
SECONDS OUT AMIGA	1.400
GOLD OF REALM AMIGA	1.400
KARTING GRAND PRIX AMIGA	1.400
EYE OF HORUS AMIGA	1.600
PROSPECTOR AMIGA	1.600
FALLEN ANGEL - ATARI ST	2.000
JAWS - ATARI ST	2.000
BAAL - ATARI ST	2.000
NEVER MIND - ATARI ST	2.000
CAPTAIN FIZZ - CD	1.500
BATMAN ATARI ST D	2.000
JAWS - CC	900
LIGHT FORCE ATARI ST D	2.000
RAINBOW ISLAND ATARI ST D	1.000
CAPT. BLOOD - ATARI	2.000
PURPLE SATURN DAY - ATARI	2.000
THE DEEP - ATARI	1.600
ADIDAS CC	700
TOOBIN SC	800
NEW ZEALAND STORY SC	1.100
CHASE H.Q SC	1.100
HARD DRIVIN - SC	1.100
LICENCE TO KILL - SC	1.100
THE GAMES - SC	1.100
PACMANIA - SC	1.100
CAPT. BLOOD - SC	1.100
RUN THE GAUNTLET - SC	1.100
THE DEEP - SC	1.100
ENLIGHTEMENT DZUIO II AD	900
EVENING STAR AC	800
CHASE H.Q AC	1.100
BEACH VOLLEY AC	1.100
L' ARCHE DU CAPTAIN BLOOD - AC	1.100
OPERATION WOLF - AC	700
YABBA DABBA DOO - AC	400
CLASSIQUES 2 - AC	900
THE DEEPAC	1.100
F1 RACE	5.000
SOLAR STRIKER	3.700
PINBALL - THE REVENGE OF THE GATO	3.700
AZTEC ADVENTURE	4.000
BLADE EAGLE 3-D	4.300
COMBAT SCHOLL AD	800
GARFIELD AD	600
PANG AMIGA	1.300
ANARCHY AMIGA	1.200
ZOMBI AMIGA	1.500
HICH STEEL AMIGA	2.000
GLADIATORS AMIGA	2.000
LED STORM AMIGA	2.000
MENACE AMIGA	1.500
CAPTAIN FIZZ AMIGA	2.000
WAR MACHINE AMIGA	2.000
OBLITERATOR AMIGA	2.000
TERROPOBS AMIGA	2.000
EAGLES NEST AMIGA	1.000
JOE BLADE AMIGA	2.000
AMEGAS AMIGA	2.000
EXTENSOR AMIGA	1.000
OUTLANDS AMIGA	2.000
BATTLE COMMAD AMIGA	1.400
SLY-SPY AMIGA	1.400
ECO PHANTOMS AMIGA	1.400
THUNDER BLADE AMIGA	1.400
PUZNIC ATARI ST	1.400
BATTLE COMMAND ATARI ST	1.400
THEME PARK MYSTERY ATARI ST	2.000
DEFENTERS OF EARTH ATARI	2.000
THE MUNSTERS AMIGA	2.000
JACK NICKLAUS ATARI ST D	2.000
ALL TIME FAVORITE ATARI	2.000
OBLITERATOR ATARI	2.000
THIRD COURIER ATARI ST	2.000
COLONEL'S BE QUEST ATARI ST	2.000
WARHEAD ATARI ST	2.000
OUTLANDS ATARI ST	2.000
SPACE QUEST II ATARI	3.700
SPACE QUEST III ATARI	3.700
POLICE QUEST I ATARI	3.700
POLICE QUEST II ATARI	3.700
MAN HUNTER (NEW WORK) ATARI	3.700
SNOOPY ATARI	2.000
GLADIATORS ATARI	2.000
LAST DUEL ATARI ST	2.000
EXTENSOR ATARI	2.000
TERORPODS ATARI	2.000
CHRONO QUEST I ATARI	2.000
SPACE HARRIER ATARI ST	2.000
WAR MACHINE ATARI ST	2.000
HUMAN KILLING MACHINE ATARI ST	1.500
JOE BLADE ATARI ST	1.500
LOOKING FOR LOVE ATARI ST	1.500
KING QUEST III ATARI ST	1.500
KING QUEST II ATARI ST	1.500
KING QUEST ATARI ST	1.500
MENAGE ATARI	1.100
CAPTAIN FIZZ ATARI	1.500
HICH STEEL ATARI	1.500
EAGLES NEST ATARI ST	1.000
THE DEEP CC	1.100
CAPTAIN FIZZ CC	1.100
HIGH STEEL SC	1.100
HIGH STEEL SC	1.100
4X4 SC	700
HOT ROD SC	1.100
OVER LANDER AC	1.500
CYBERNOID AC	1.500
WAR MACHINE AC	1.500
ZOMBI AMIGA	1.500
MENACE AMIGA	1.500
JOE BLADE ATARI ST	1.500
KING QUEST ATARI ST	1.500
KING QUEST II ATARI ST	1.500

ΜΟΝΤΕΡΝΑ ΑΞΕΣΟΥΑΡ & ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ
TRANSLATOR	12.000
PIXEL MAGIC	1.400
ΜΕΤΡΗΤΗΣ ΧΑΡΤΩΝ	600
TALKIE PHONE	2.400
PIXEL ΦΑΚΟΣ	5.000
PIXEL RADIO (SPORTS)	2.000
PIXEL COLLEGE	1.800
ΦΟΡΜΕΣ BLACK XL	4.500
ΦΟΡΜΕΣ BLACK M	4.500

ΚΤΙΚΟ!
ΡΑ-ΔΩΡΑ
ΝΕΣ ΤΙΜΕΣ

ΦΟΡΜΕΣ BLACK S 4.500
ΦΟΡΜΕΣ RED XL 4.500
ΦΟΡΜΕΣ RED M 4.500
ΦΟΡΜΕΣ RED S 4.500
AM CARD RADIO 1.500
ΧΟΡΕΥΤΗΣ 1.300
ΤΡΥΠΑΝΙ 4.500
TIMONI BATMAN 6.000
ΣΑΚΙΔΙΟ 3.000
SAC VOYAGE 3.500
INTEX ALARM CLOCK 2.000
DIGITAL WATCH 1.500
ASTROSHOOTER 13.000
STUDIO 4 ..... 11.000

CALCULATORS

CASIO DATA - CAL DC-810 ..... 5.000
DATA CARD 800 ..... 6.500
PACKARD HP-32S 8.500
PACKARD HP-20S 6.000
PACKARD HP-27S 13.500
PACKARD HP-17B 13.500
PACKARD HP-10B 6.000
PACKARD HP-22S 7.000

ΟΛΟΓΡΑΦΙΕΣ

ΥΔΡΟΓΕΙΟΣ ΔΥΣΔΙΑΣΤΑΤΗ (1015) αυτοκ. 200
ΑΝΑΤΟΛΗ αυτοκ. 200
ΕΛΑΤΗΡΙΟ (1012) αυτοκ. 200
ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΟΙΟ (1012) αυτοκ. 200
ΚΛΟΟΥΝ (1012) αυτοκ. 200
ΑΣΤΕΡΙ (1014) αυτοκ. 200
ΖΑΡΙΑ (1015) αυτοκ. 200
ΣΙΔΗΡΟΔΡΟΜΟΣ (1015) αυτοκ. 200
ΚΑΡΔΟΥΛΑ (1015) αυτοκ. 200
LASER ΣΒΟΥΡΑ (1080) 700
MINDBENDER (35003) 850
ΜΠΡΕΛΟΚ ΜΕ ΣΧΕΔΙΑ ΚΙΝΗΤ. (1084) 350
ΚΟΥΤΑΚΙΑ 2D/3D (1001) 300
ΜΠΡΕΛΟΚ ΜΕ ΣΧΕΔΙΑ 3D (1087) 400
ΜΠΡΕΛΟΚ ΜΕ ΣΧΕΔΙΑ 2D/3D (1088) 400
ΟΛΟΓΡΑΦ. CALCULATOR ΜΙΚ. (1041) . 1.700
ΓΥΑΛΙΑ ΙΡΙΔΙΣΜΟΥ (1017) 600
ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ 2D/3D (1003) 300
ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ 2D (1010) 300
ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ 3D (1016) 300
ΚΟΝΚΑΡΔΕΣ ΜΕ SMILEY (1003/5) 300
ΚΟΝΚΑΡΔΑ ΜΙΚΡΗ ΚΙΝΗΤΙΚΟ (1060) 300
ΚΟΝΚΑΡΔΑ ΜΕΓΑΛΗ ΚΙΝΗΤΙΚΟ (1061) .. 300

COMPUTERS

COMMODORE AMIGA 500 KEYBOARD 52.000
COMMODORE ΟΘΟΝΗ 1084S STEREO 35.000
AMSTRAD 6128 PLUS KEYBOARD +
AMSTRAD 6128 PLUS COLOR MONITOR 50.000
EURO PC II KEYBOARD 50.000
EURO PC II MONITOR 40.000

JOYSTICKS

JOYSTICK OS-113 ..... 2.200
JOYSTICK SPEED KING 2.200
JOYSTICK NAVICATOR 2.200
TURBO PEDAL 2.200
JOYSTICK AMSOFT 2.200
JOYSTICK ATARI 2.200

AD: Amstrad Diskette
AC: Amstrad Cassette
SC: Spectrum Cassette
CD: Commodore Diskette
CC: Commodore Cassette

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΕΙΔΩΝ

ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ (ΤΙΤΛΟΣ)	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
Ελάχιστο χρονικό περιθώριο αποστολής 20 ημέρες		ΣΥΝΟΛΟ	———— ΔΡΧ.

ΟΝΟΜ/ΜΟ .....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ..... **Τ.Κ.** .....
ΠΟΛΗ .....
ΤΗΛ. .....
Είμαι άνω των 18 ετών
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ..... *ΗΜ/ΝΙΑ* .....
Είμαι κάτω των 18 ετών
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ΚΗΔΕΜΟΝΑ ..... *ΗΜ/ΝΙΑ* .....

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α.
Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
με την ένδειξη "Απίθανα Δώρα". Οι προσφορές είναι περιορισμένης διάρκειας. Ο αριθμός των ειδών είναι περιορισμένος.

- ***Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω τα είδη που παρήγγειλα***
- ***Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.***

Σ τις μέρες μας, πολύς λόγος γίνεται για τα MultiMedia. Αλήθεια τι είναι MultiMedia, πού μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ποιες είναι οι ευκολίες που προσφέρουν; Ερωτήματα που απασχολούν κάθε χρήστη που δεν γνωρίζει αυτή τη νέα τάση. Εμείς φροντίσαμε να ρίξουμε φως σε όλες αυτές τις ερωτήσεις, παίρνοντας συνέντευξη από τον κ. Renato Grelloni κατασκευαστή MultiMedia εφαρμογών της εταιρίας Σκέψις Ε.Π.Ε. Διαβάστε λοιπόν τι λέει για τα MultiMedia, για αυτούς που θα ήθελαν να γίνουν παραγωγοί και για άλλα πολλά ενδιαφέροντα πράγματα και προετοιμαστείτε κατάλληλα πριν η νέα αυτή τάση μπει και στο δικό σας σπίτι.

Τι είναι Multimedia;

Multimedia είναι ο συνδυασμός κειμένου, εικόνων, κινούμενων γραφικών και ήχου, τα λεγόμενα δυναμικά δεδομένα, κατά τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να μεταδώσουν μια πληροφορία. Τα Multimedia υπήρχαν ανέκαθεν. Στην Αρχαία Ελλάδα, μια τραγωδία ήταν στην ουσία multimedia, απλά ο όρος δεν είχε βρεθεί. Σήμερα Multimedia τείνει να χαρακτηρίζεται οτιδήποτε έχει σχέση με graphics κλπ. και αυτό είναι λάθος. Multimedia είπαμε είναι η ένωση διαφόρων μέσων με σκοπό να μεταδώσεις κάτι. Ετσι στην τραγωδία υπήρχαν οι χορευτές, οι ηθοποιοί, τα σκηνικά, υπήρχε ο από μηχανής θεός που έσωζε κάποιες καταστάσεις, συνδυάζανε δηλαδή όλα τα υπάρχοντα στοιχεία με σκοπό να μεταδώσουν στον άνθρωπο κάτι. Εμείς απλά στην εποχή μας έχουμε προσθέσει το Interactivity, το διαλογικό περιβάλλον δηλαδή, όπου ο χρήστης πλέον μπορεί να αποφύγει διάφορα πράγματα που δεν θέλει να πληροφορηθεί πατώντας κάποια κουμπιά.

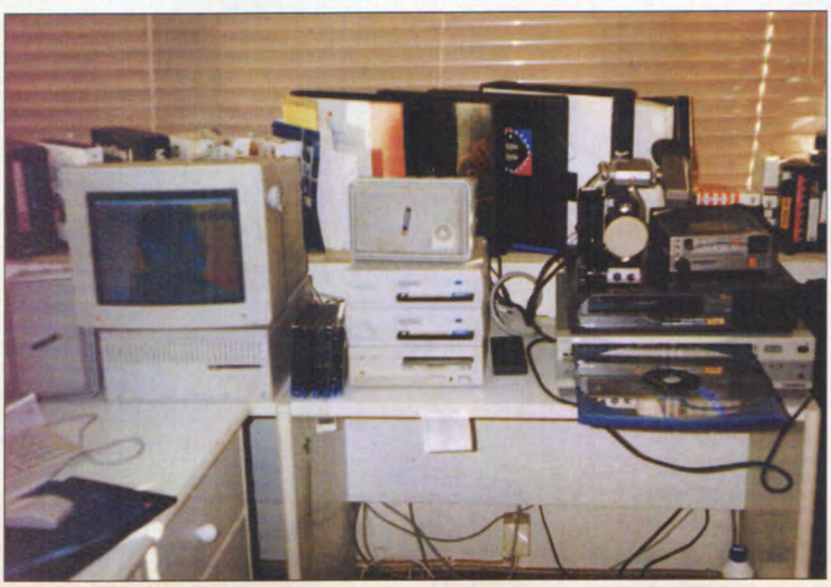
Θα μπορούσε ένα παιχνίδι Adventure να θεωρηθεί Multimedia εφαρμογή;

Ναι, με το σκεπτικό ότι περιέχει όλα αυτά τα στοιχεία, καθώς και το διαλογικό περιβάλλον, στο οποίο ανάλογα με τις κινήσεις που κάνεις υπάρχει και το αντίστοιχο αποτέλεσμα. Ομως αυτό έχει να κάνει περισσότερο με τη διασκέδαση παρά με την πληροφόρηση. Η έννοια Interactive multimedia είναι η πληρέστερη μορφή μετάδοσης μιας πληροφορίας στον τελικό χρήστη. Στη συγκεκριμένη περίπτωση αναφερόμαστε στη διασκέδαση.

Η ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ Multimedia

Τι είναι και που μπορούν να χρησιμοποιηθούν

• του Θ. Ραυτόπουλου





Για παράδειγμα το Adam, το οποίο είναι ένα ιατρικό πρόγραμμα και μέσα απ' αυτό μαθαίνεις να κάνεις εγχείρηση. Εμφανίζεται στην οθόνη ένα QuickTime Video που σου δείχνει πώς να κάνεις εγχείρηση καρδιάς, μετά σου δίνει όλα τα εργαλεία και ένα σώμα ανοιχτό και ξεκινάς να κάνεις την εγχείρηση. Ετσι διασκεδάζοντας, μαθαίνεις τελικά πώς γίνεται μια εγχείρηση κι αν δεν θυμάσαι κάτι μπορείς να ξαναδείς το βίντεο. Αυτό είναι το multimedia, ένας συνδυασμός διασκέδασης και μάθησης.

Πού μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι εφαρμογές MultiMedia;

Καταρχήν σε όλο τον κόσμο το 60% των εφαρμογών multimedia χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση. Στην εκπαίδευση μπορείς να χρησιμοποιήσεις κατά τέτοιο τρόπο αυτή την τεχνολογία, ώστε να συνδυάσεις πολλά πράγματα και να μεταδώσεις πολλές πληροφορίες σε σύντομο χρονικό διάστημα. Σαφώς πολύ πιο ολοκληρωμένες από το να ήταν γραμμένες σε ένα βιβλίο. Φανταστείτε για παράδειγμα ότι θέλετε να εκπαιδεύσετε κάποιον και να του μάθετε μουσική μέσα από ένα βιβλίο, το οποίο δεν μπορεί να προσφέρει τίποτα περισσότερο εκτός από εικόνες και λέξεις. Σε αντίθεση, με μια εφαρμογή multimedia στην οποία μπορείτε ταυτόχρονα να ακούτε και ήχους, και όχι μόνο. Πολύ μεγάλο όφελος επίσης έχετε αν θέλετε να μεταδώσετε πληροφορίες κάποιου χώρου. Αυτό μπορεί να γίνει με τα συστήματα Point Of Information (P.O.I) που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μουσεία, αεροδρόμια ακόμη και σε πολυκαταστήματα. Για παράδειγμα σε ένα πολυκατάστημα ο πελάτης, με αυτά τα μηχανήματα, μπορεί να δει τα προϊόντα που υπάρχουν στον 5ο όροφο, τις τιμές τους, όπως επίσης και άλλες συμπληρωματικές πληροφορίες κι αν τον ενδιαφέρει να ανέβει σ' αυτόν τον όροφο.

Ακόμα μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε οπτικοποιήσεις-Visualization, όπου μπορεί κάποιος πολύ πριν κατασκευάσει ένα μοντέλο, να το έχει ήδη σχεδιάσει σε τρισδιάστατη μορφή και να μπορεί να το εξετάσει κατά τέτοιο τρόπο από όλες τις πλευρές, ώστε να ξέρει το τελικό αποτέλεσμα και αν θα τον συμφέρει να το βγάλει στην παραγωγή. Και με αυτό το σχέδιο να φτιάξει μια παρουσίαση για τους πελάτες του κατά τέτοιο τρόπο (συνδυάζοντας δηλαδή δυναμικά δεδομένα) που η επιτυχία να είναι σίγουρη. Το σίγουρο είναι ότι οι εφαρμογές MultiMedia μπορούν να χρησιμοποιηθούν παντού. Δεν υπάρχει κανένας περιορισμός, ο περιορισμός έγκειται μόνο στη φαντασία του ανθρώπου που θα χρησιμοποιήσει αυτήν την τεχνολογία.

Θα μπορούσε κάποιο παιδί μικρής ηλικίας να ασχοληθεί με τη νέα αυτή τεχνολογία;

Αρχικά θα πρέπει να ξεκαθαρίσουμε αν το παιδί αυτό θα είναι ο χρήστης, δηλαδή αν θα παίρνει τις εφαρμογές που κατασκευάζουν άλλοι (και υπάρχει μια πολύ μεγάλη αγορά) ή αν θα είναι ο ίδιος παραγωγός. Ας πάρουμε το πρώτο που είναι πιο εύκολο. Ηδη βλέπουμε μηχανές που έχουν ενσωματωμένο CD Rom, από PC, Apple Macintosh, το CD-I της Philips, το CDTV της Commodore. Αυτές σαν συσκευές καταναλωτών προσφέρουν στο σπίτι εκτός από διασκέδαση, πληροφόρηση και μόρφωση, αφού υπάρχει ήδη τέτοια αγορά έτοιμων CDs τα οποία ασχολούνται με θέματα όπως Γεωγραφία, μάθημα Αγγλικών, Γαλλικών κλπ. όπως και με πληροφόρηση, εκμάθηση, παιχνίδια κλπ. Είναι λογικό ότι με αυτόν τον τομέα μπορεί να ασχοληθεί όποιος θέλει, ανεξαρτήτως ηλικίας. Τώρα το να καθίσει να ασχοληθεί κάποιος με Multimedia παραγωγές σε μικρή ηλικία είναι κάπως δύσκολο. Εκτός από γνώσεις χρειάζεται και ακριβός εξοπλισμός. Αλλά και πάλι κάποιος με ακριβό εξοπλισμό μπορεί να κατασκευάζει μέτρια προγράμματα, ενώ κάποιος με έναν 286 ή Mac Classic μπορεί να φτιάξει ένα φοβερό content μέσα σε μια Hypercard ή Toolbook που μεταδίδει αυτό ακριβώς που θέλει. Γιατί βασικά η αρχική ιδέα για να φτιάξεις κάτι είναι να ξέρεις τι ακριβώς θέλεις να μεταδώσεις, δεν ξεκινάς έτσι απλά να φτιάξεις μια multimedia εφαρμογή και αυτό ήταν.



Σύστημα πληροφόρησης (P.O.I) για το μουσείο Θεόφιλου στη Μυτιλήνη.



Εκπαιδευτική εφαρμογή για τον Leonardo Da Vinci.

Κάποιος χρήστης που θα ήθελε να πάρει κάποιες έτοιμες παραγωγές multimedia τι εξοπλισμό χρειάζεται, και τι τεχνολογία θα πρέπει να χρησιμοποιήσει;

Αυτή τη στιγμή δεν υπάρχουν στάνταρντ, ο κάθε κατασκευαστής προτείνει κάτι δικό του, αυτό όμως που είναι σίγουρο βάσει μετρήσεων εταιριών γενικά ανά τον κόσμο σε πανεπιστήμια και σχολεία είναι ότι το 70% των εκπαιδευτικών εφαρμογών τρέχουν σε Macintosh. Και αυτό γιατί από το 1988 ένας Classic με τη σειριακή που είχε μπορούσε να συνδεθεί με video disk που στην ουσία το κάνει ένα εύκολο εργαλείο εκπαίδευσης και Projector. Στην Αμερική για παράδειγμα, που κυκλοφορούν πολλοί βιντεόδισκοι, μπορείς να πάρεις για παράδειγμα ένα βιντεόδισκο και να μάθεις όλα τα ζώα του κόσμου. Ολο το πρόγραμμα βασίζεται σε hypercard ούτως ώστε πατώντας ένα κουμπί που λέει ελέφαντας στη διπλανή οθόνη που είναι συνδεδεμένη με βιντεόδισκο σου δίνει όλα τα στοιχεία για τον ελέφαντα. Με αυτή τη λογική ξεκίνησε και έγινε πολύ γνωστός σε πανεπιστήμια και σχολεία. Αυτό δεν σημαίνει βέβαια ότι είναι στάνταρντ. Αλλά με πολύ μικρό εξοπλισμό, για παράδειγμα αν πάρουμε σαν δεδομένο ότι τα περισσότερα multimedia εκπαιδευτικά προγράμματα είναι σε Hypercard η οποία δίνεται δωρεάν στην ουσία σε όποιον αγοράσει ένα Mac, ήδη έχει ένα βασικό εργαλείο για να ξεκινήσει να κάνει multimedia. Σε PC μπορεί να λένε όλοι, 286 με 2 MB αλλά σίγουρα χρειάζεται κάτι περισσότερο. Αν θέλεις ήχο χρειάζεσαι μια κάρτα ήχου, αν θες CD χρειάζεσαι CD και κάρτα CD και φυσικά κάποια καλή οθόνη. Βέβαια μπορεί να χρησιμοποιήσεις και τις "οικιακές" συσκευές που προανέφερα, αλλά εκεί ακόμα δεν ξέρουμε αν οι εφαρμογές που βγαίνουν θα σε καλύπτουν.

Τι έτοιμες εφαρμογές μπορεί να βρει ένας χρήστης;

Ακόμα είναι αρκετά νωρίς να μιλάμε για έτοιμες εφαρμογές που πωλούνται σε μαγαζιά. Η έννοια Multimedia έχει έρθει στην χώρα μας μέσω της ΕΟΚ, όπου πολλοί με διάφορα κονδύλια και projects που ανακοινώνει η ΕΟΚ ξεκινάνε να φτιάξουν παραγωγές με άμεσο στόχο να προβληθούν σε ένα πλατύ κοινό, δεν μιλάμε βέβαια για παραγωγές που πωλούνται στη λιανική. Οταν θα υπάρξουν, γιατί θα υπάρξουν εφαρμογές πολύ σύντομα, άσχετα με το μηχάνημα που θα έχει ο χρήστης, θα χρειάζεται ένα CD Rom με τη λογική ότι τα Multimedia είναι εφαρμογές που χρειάζονται πολλά megabytes.

Αν κάποιος θέλει να γίνει παραγωγός, κατά την άποψή σας, σε ποια τεχνολογία θα πρέπει να στραφεί;

Το να γράψεις μια εφαρμογή για CD-I Philips, για PC και για Mac γίνεται εύκολα σε πλατφόρμα Macintosh. Με τη βοήθεια του CD-I Tools, που τρέχει σε Mac, μπορείς να φτιάξεις μια εφαρμογή και να τη μετατρέψεις εύκολα και γρήγορα για το CD-I της Philips. Μέσα από το Director 3.1 μπορείς να φτιάξεις εφαρμογές είτε για Macintosh είτε για PC είτε για IRIS WorkStation και τώρα θα βγει και ένα άλλο πρόγραμμα πάλι της εταιρίας MacroMedia, όπου θα μπορείς να φτιάχνεις σε Macintosh εφαρμογές MultiMedia και να τις τρέχεις σε Unix ώστε να πετύχεις την ευκολία δικτύου που σου παρέχει το Unix. Τα πράγματα αυτή τη στιγμή είναι αρκετά δύσκολα, για θέμα στάνταρντ σαφώς υπάρχουν εγκαταστημένες πολλές πλατφόρμες PC και σαφώς εκεί θα δοθεί το μεγαλύτερο βάρος. Αν είσαι χρήστης σίγουρα μπορείς να βρεις πολλά προϊόντα έτοιμα, αν είσαι όμως παραγωγός τότε καλό είναι να σκεφτείς την πλατφόρμα Macintosh με τη λογική ότι μπορείς να κάνεις συγγραφή τέτοιων εφαρμογών και να παίζεις ταυτόχρονα και σε αγορά PC, και σε αγορά Unix, Iris και CD-I Philips. Σου δίνει τη δυνατότητα ένα προϊόν που θα βγάλεις να το μετατρέψεις πολύ εύκολα και με λίγα βάσανα σε άλλες πλατφόρμες, πράγμα που δεν γίνεται αυτή τη στιγμή σε καμιά άλλη πλατφόρμα.

Τα προγράμματα και τα μηχανήματα που χρησιμοποιείτε εσείς;

Η εταιρία Σκέψις εκτός από παραγωγός σε εφαρμογές Multimedia αντιπροσωπεύει ίσως την καλύτερη εταιρία στον κόσμο σε εργαλεία που σου δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργήσεις MultiMedia εφαρμογές, την εταιρία MacroMedia ή παλιότερα MacroMind. Αυτή η εταιρία παράγει εργαλεία και σε Macintosh περιβάλλον, αλλά και σε Windows. Για παράδειγμα στα Windows υπάρχει το Action, το Windows Player του Director και το πολύ καλό για Windows πλατφόρμες, το Authorware Pro. Στην πλατφόρμα Macintosh υπάρχουν πιο πολλά προϊόντα με τη λογική ότι το 1984 που ανακοινώθηκε το Macintosh, πολλοί είδαν στο πρόσωπο αυτού την ευκολία μετάδοσης μιας πληροφορίας σε μορφή εικόνας, ήχου κλπ. Τώρα εμείς χρησιμοποιούμε διάφορα προγράμματα ανάλογα με τις δουλειές, που θέλουμε να κάνουμε.

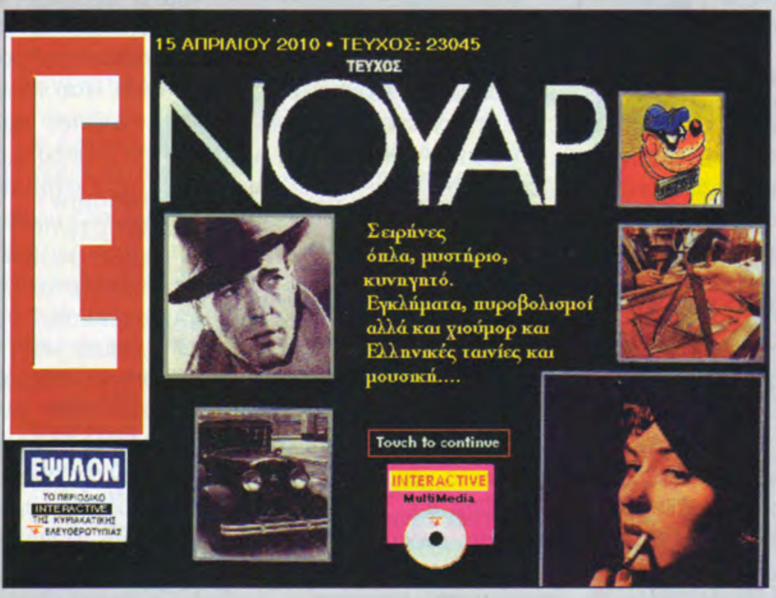
Ετσι αν θέλουμε να φτιάξουμε μια παρουσίαση και να την περάσουμε σε μια βιντεοκασέτα, όπου εκεί χάνεις το Interactivity γιατί η κασέτα είναι σειριακή και το ένα θέμα διαδέχεται το άλλο, χρησιμοποιούμε συνήθως προγράμματα χρονισμού των μέσων, ήχου, ψηφιακού βίντεο, κειμένων σαν το Media Maker ή σαν το Premiere της Adobe. Για παραγωγές MultiMedia χρησιμοποιούμε οπωσδήποτε Hypercard γιατί είναι ένα από τα πιο αξιόπιστα εργαλεία και ταυτόχρονα είναι το πιο φτηνό αυτή τη στιγμή (η πλήρης έκδοση για προγραμματιστές στοιχίζει 27.400 δρχ.) και το προϊόν που θα βγάλεις ξέρεις από την αρχή ότι όποιος έχει Macintosh μπορεί να το τρέξει (γιατί με την αγορά ενός υπολογιστή Macintosh δίνεται δωρεάν η light έκδοση της Hypercard). Για πιο εξειδικευμένες εφαρμογές με όμορφα έγχρωμα γραφικά και animations χρησιμοποιούμε το Director 3.1. Το Director συνδυάζει στοιχεία από πρόγραμμα παρουσίασης 2D αντικειμένων αλλά και πρόγραμμα συγγραφής multimedia εφαρμογών, περιέχει κάποια απλή γλώσσα, τη γλώσσα Lingo, η οποία σου επιτρέπει στην ουσία να προγραμματίσεις με το πληκτρολόγιο διάφορα πράγματα που θέλεις. Για κάποιους που δεν θέλουν να προγραμματίζουν αλλά θέλουν να φτιάχνουν παρουσιάσεις με κουμπιά υπάρχει το Magic κάτι αντίστοιχο είναι και το Action που

κυκλοφορεί για πλατφόρμα Windows απ' όπου μπορούν να πάρουν πολύ εύκολα γραφικά, κείμενο, ήχους και να δώσουν ένα Interactive περιβάλλον απλά και με το πάτημα ενός κουμπιού να πηγαίνει στο ανάλογο θέμα. Παράλληλα για να φτιάξουμε αντικείμενα χρησιμοποιούμε 3D προγράμματα σχεδίασης σαν το Swivel 3D, MacroMind THREE-D, αλλά και προγράμματα 3D άλλων εταιριών όπως το Infini-D. Από Hardware εξοπλισμό χρησιμοποιούμε Video Spigot και Screen Machine για να παίρνουμε ψηφιακό βίντεο γιατί τώρα με την τεχνολογία QuickTime που δίνει η Apple μπορείς πολύ εύκολα μέσα από το σκληρό σου δίσκο να έχεις ψηφιακό βίντεο.

Βέβαια για κάρτα εξαγωγής περιμένουμε, γιατί και εκεί δεν υπάρχουν στάνταρντ συνήθως χρησιμοποιούμε προϊόντα της Fast, αλλά από εκεί και πέρα υπάρχει ένα πλήθος, ανάλογα με το τι θέλει να πληρώσει κανείς, αλλά και το τι θέλει να πάρει, υπάρχει μια πληθώρα Hardware.

Με την τεχνολογία QuickTime οι χρήστες τι πρέπει να περιμένουν;

Το QuickTime έχει δώσει μια φοβερά έξυπνη λύση, στο να μπορείς να συνδυάσεις σε μια εφαρμογή σου ψηφιακό βίντεο χωρίς να σου στοιχίζει ακριβά. Φαντάσου μια εφαρμογή που έχουμε φτιάξει και τρέχει στο αεροδρόμιο. Πριν το QuickTime όταν θα έφτανε κάποιος στο κουμπί Ακρόπολη και θα θέλαμε να του δείξουμε βίντεο από την Ακρόπολη, έπρεπε λογικά να έχουμε ένα συνδε-

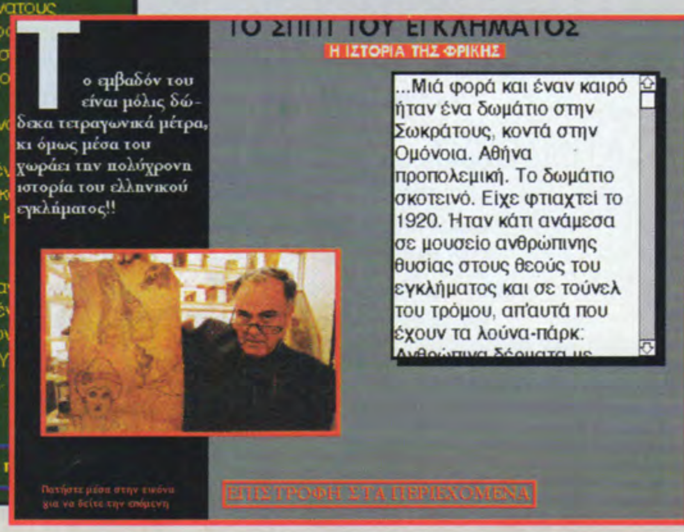


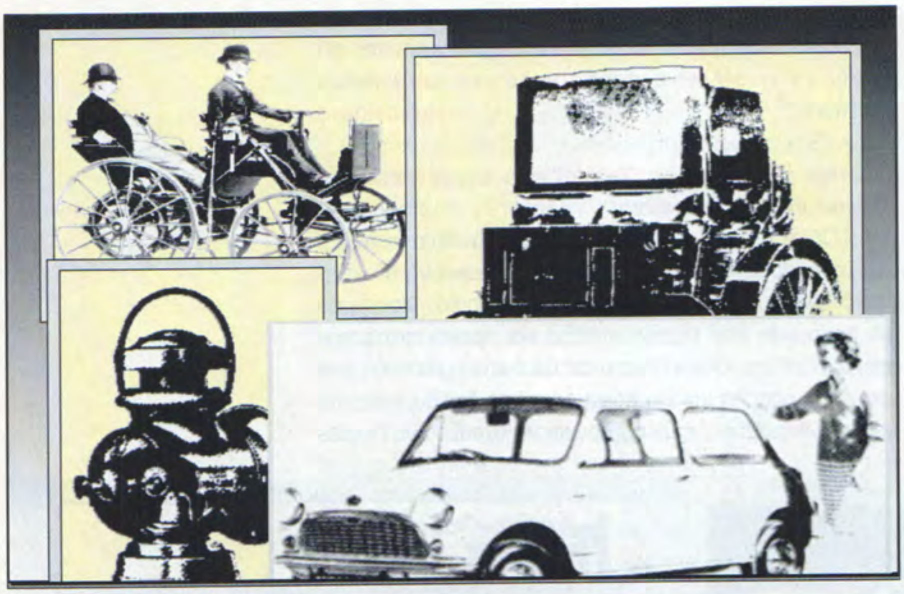




Μια μελέτη για τα μελλοντικά Interactive ηλεκτρονικά περιοδικά, βασισμένη στο περιοδικό ΕΨΙΛΟΝ της Κυριακάτικης Ελευθεροτυπίας.







Εκπαιδευτικό για την ιστορία του αυτοκινήτου.

δεμένο βίντεο, αμέσως-αμέσως έχουμε ένα ελάττωμα, αν ήταν βίντεο σαν αυτά που έχουμε στο σπίτι, σαφώς και δεν θα ήταν γυρισμένο στο Ακρόπολη, έτσι θα έπρεπε ο χρήστης να περιμένει να φτάσει η κασέτα στο σημείο που αρχίζει η Ακρόπολη για να στο προβάλλει οπότε αντιμετωπίζουμε το πρόβλημα της ταχύτητας. Φτηνή λύση αλλά αργή. Αμέσως μετά μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε κάποιο βιντεόδισκο. Ο βιντεόδισκος είναι ένα φοβερά γρήγορο μηχάνημα. Είναι σαν ένα Cd που έχουμε σπίτι και το οποίο επειδή είναι Random Access (τυχαίας προσπέλασης) μπορεί σε κλάσματα του δευτερολέπτου να πάει στο σημείο που θέλουμε. Ελάττωμα; Πρέπει να κάνεις παραγωγή βιντεόδισκου, που στην Ελλάδα δεν γίνεται ακόμα. Γίνεται στην Αγγλία, Γερμανία, Ιταλία και Αμερική με κόστος σχετικά ακριβό, ειδικά αν πρόκειται να βγάλεις λίγα κομμάτια. Με το QuickTime, σε μια τέτοια εφαρμογή θέλοντας να έχεις πέντε-δέκα λεπτά βίντεο σε ένα παράθυρο, το οποίο έχει μέγεθος το 1/4 της οθόνης 13", έχοντας απλά μια κάρτα σαν την Spigot ή τη Screen Machine, ψηφιοποιείς από απλό video VHS τα κομμάτια που θέλεις, και πολύ απλά πατώντας το κουμπί Ακρόπολη που λέγαμε σε κλάσματα δευτερολέπτου εμφανίζεται το QuickTime Video που θες να δεις.

Η όλη επανάσταση του QuickTime είναι το ότι στην ουσία δεν είναι βίντεο, έχει απλά πολύ έξυπνες τεχνικές για να σου

συμπιέζει-αποσυμπιέζει πολύ γρήγορα εικόνες. Με αυτήν τη λογική μπορείς να έχεις 32-bit ποιότητα εικόνα σε ένα παράθυρο 320X240 pixel, με πολύ καλή ποιότητα κίνησης και κυρίως φτηνή. Επίσης η τεχνολογία QuickTime μπορεί να χρησιμοποιηθεί για Animations. Ολα πλέον τα 3D προγράμματα μπορούν να εξάγουν αυτό που έφτιαξες σε QuickTime Movie. Αν κάποιος δεν έχει το 3D πρόγραμμα που έφτιαξες, το αντικείμενό σου μπορεί να δει το movie αυτό και να καταλάβει τι έχεις φτιάξει. Επίσης το QuickTime χρησιμοποιείται και για την καινούρια τεχνολογία της Kodak, το Photo-CD όπου μας δίνει μια πολύ καλή τεχνική στο να έχουμε συμπιεσμένες εικόνες μεγάλης ανάλυσης σε βαθμό συμπίεσης 1:100! Και βέβαια εκτός από την έξυπνη τεχνική που έχει να ενσωματώνει αυτόματα οποιοδήποτε νέο αλγόριθμο συμπίεσης- αποσυμπίεσης βγει, το πλεονέκτημα του QuickTime είναι ότι δίνεται δωρεάν! Οποιοσδήποτε χρήστης αγοράσει υπολογιστή Macintosh με το σύστημα 7.1 το παίρνει δωρεάν. Αντίστοιχα έχουν βγει προγράμματα που αναλαμβάνουν να μετατρέψουν τα QuickTime Video για να τρέχουν σε Windows. Βέβαια σε λίγο αυτά τα προγράμματα δεν θα χρειάζονται, αφού ήδη στην Αμερική κυκλοφορεί η έκδοση του QuickTime για Windows. Η έκδοση αυτή δεν δίνεται δωρεάν και κοστίζει περίπου 245$.

Καλύτερη απόδοση με το QuickTime σε ποιο μηχάνημα μπορείς να έχεις, σε κάποιο IBM ή σε κάποιο Macintosh;

Σαφώς σε ένα Macintosh γιατί αυτή η τεχνολογία είναι φτιαγμένη για Macintosh δουλεύει εδώ και ένα χρόνο, υπάρχει Hardware που να την υποστηρίζει και ο τρόπος που δουλεύει είναι τελείως διάφανος. Η διαφορά είναι ότι στην ουσία μιλάμε για ένα μηχάνημα που από τη στιγμή που γεννήθηκε το πρόσωπό του είναι αυτό, ενώ στα PC έχουν "βάλει" μια μάσκα που ονομάζετε Windows. Σαφώς το πρόσωπο που είναι από μέσα έχει προβλήματα, το MS-DOS είναι ένα αρχαίο λειτουργικό σύστημα και τα Windows που έχουν καταφέρει να φτάσουν σε αυτό το επίπεδο είναι ένα πολύ μεγάλο τεχνολογικό επίτευγμα. Για μένα η καλύτερη λύση στα Windows, αν θα μπορούσε να γίνει, είναι να υπήρχαν σε Rom δηλαδή με το που άνοιγες τον υπολογιστή να βρισκόταν κατευθείαν στα Windows. Δηλαδή αν θα μπορούσαν κατά κάποιο τρόπο να παρακάμψουν τις αδυναμίες του Dos, από το πιο απλό να γράφεις μόνο 8 χαρακτήρες στο όνομα αρχείου και Αγγλικά μέχρι το πιο πολύπλοκο. Με την πρώτη ματιά βλέποντας τις δύο πλατφόρμες νομίζεις ότι είναι το ίδιο πράγμα, παράθυρα το ένα παράθυρα και το άλλο, στην ουσία δεν είναι έτσι. Το μέλλον θα είναι βέβαια καλύτερο, αφού η Apple σε συνεργασία με την IBM έχει δημιουργήσει δύο νέες εταιρίες, την Taligent, η οποία θα ασχολείται με Hardware και λειτουργικά συστήματα και την Kaleida που θα ασχολείται με εφαρμογές Multimedia.

Οπότε μελλοντικά δεν αποκλείεται να δούμε ένα μηχάνημα σε συνεργασία Apple και IBM, το οποίο θα συνδυάζει όλα τα καλά χαρακτηριστικά του Apple με όλη την καλή διάθεση των PCs. Σίγουρα αυτές οι δύο εταιρίες θα θέσουν στάνταρντ.

Επίλογος.

Τελειώνοντας θα ήθελα να σας ευχαριστήσω για τη συζήτηση που κάναμε και να τονίσω ότι, το μέλλον είναι λαμπρό σε αυτή την τεχνολογία, πιστεύω ότι με την ίδια λογική όπως τα εκδοτικά συστήματα έγιναν επανάσταση στους υπολογιστές έτσι θα γίνουν και τα Multimedia, απλά ακόμα δεν το έχουμε συνειδητοποιήσει. Και αυτός που θα επικρατήσει θα είναι αυτός που θα μπορεί να προσφέρει πολλές, άμεσες, εύκολες και γρήγορες λύσεις.

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

SHOP BY MAIL

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ
Σ. Καλομητσίνης
Θ. Παπαδημητρίου
Τιμή: 2.300 δρχ.

ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Srully Blotnick
Μετάφραση: Α. Τσιριμώκος
Τιμή: 1.900 δρχ.

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ
Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 1.300 δρχ.

VENTURA
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 4.100 δρχ.

WINDOWS 3 POWER TOOLS
The LeBlond Group
Μετάφραση: Γ. Πατρίκος
Τιμή: 6.800 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα προγραμμάτων 1.44 MB.

AMI PRO 2 ΓΙΑ WINDOWS
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 5.200 δρχ.

COREL DRAW! 3.0
Γιάννης Ν. Διακογιάννης
Τιμή: 4.100 δρχ.

LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS
The LeBlond Group
Μετάφραση: Α. Παπαγιαννοπούλου, Σ. Γκίκας
Τιμή: 9.300 δρχ.

WINDOWS 3.1 POWER TOOLS
The LeBlond Group
Μετάφραση: Γ. Πατρίκος
Συνοδεύεται από δισκέτα προγραμμάτων 1.44 MB.
Τιμή: 9.800 δρχ.

ΓΛΩΣΣΕΣ

UP & RUNNING CLIPPER 5.01
Richard Frankel
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 2.100 δρχ.

VISUAL BASIC
Ε. Τρικεριώτης
Τιμή: 4.400 δρχ.

TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS
Λευτέρης Καστρίσιος
Τιμή: 4.800 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα προγραμμάτων 1.44 MB

ΣΕΙΡΑ ΑΡΧΑΡΙΩΝ

DOS 5
R. Ashley - J .N. Fernandez
Μετάφραση: Α. Νικολαΐδης
Τιμή: 3.600 δρχ.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS
Peter Stephenson
Μετάφραση: Σ. Μεταξάς
Τιμή: 3.600 δρχ.

WINDOWS 3.1
Keith Weiskamp
Saul Aguiar
Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης
Τιμή: 3.600 δρχ.

WORD ΓΙΑ WINDOWS 2
Pamela S. Beason
Stephen Guild
Μετάφραση: Θ. Κούτσης
Τιμή: 3.600 δρχ.

NOVELL NETWARE 2.2
Peter Stephenson
Glenn Hartwig
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Α. Παπαγιαννοπούλου
Τιμή: 4.100 δρχ.

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

VIDEOTEX
Δάφνη Αθανασιάδου
Τιμή: 2.200 δρχ.

ON - LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
Γιώργος Λυγεράκης
Τιμή: 2.400 δρχ.

VIRTUAL REALITY
Δ. Καλαμπαλίκης
Τ. Κάτσικας
Τιμή: 2.800 δρχ.

MULTIMEDIA
Αντώνης Κασσάνο
Τιμή: 2.400 δρχ.

... ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ FRACTALS
Β. Μπάσιος Γ. Αδαμόπουλος
Τιμή: 3.200 δρχ.
Συνοδεύεται από δισκέτα.

POCKET GUIDE

DOS 5
Α. Παπαγιαννοπούλου
Τιμή: 1.800 δρχ.

DR DOS 6.0
Α. Παπαγιαννοπούλου
Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.

WINDOWS 3.0
M.L. Moseley
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.

WORDPERFECT 5.1
G. Harvey - K.Y. Nelson
Μετάφραση: Α. Καλέκα
Τιμή: 1.800 δρχ.

WORDPERFECT 5.1 FOR WINDOWS
Alan Simpson
Μετάφραση: Ν. Αγγελάκης
Τιμή: 1.800 δρχ.

EXCEL 3.0
Γιάννης Πατρίκος
Τιμή: 1.800 δρχ.

WINDOWS 3.1
Marshall L. Moseley
Μετάφραση: Σ. Γκίκας
Τιμή: 1.800 δρχ.

ΓΕΝΙΚΑ

ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ
Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 3.200 δρχ.

WHO IS WHO
Επιμέλεια: Group Compupress
Τιμή: 2.100 δρχ.

MANAGEMENT

Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER
Michael Armstrong
Μετάφραση: Α. Σοκοδήμος
Τιμή: 2.300 δρχ.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ
John Grieve Smith
Μετάφραση: Γ.Α. Μπολάνης
Τιμή: 2.600 δρχ.

MANAGEMENT & ΜΙΚΡΟΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Colin Lewis
Μετάφραση: Α. Σπυρόπουλος
Τιμή: 2.300 δρχ.

Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL
Rose Harper
Μετάφραση: Θ. Σκανδάμη
Τιμή: 2.300 δρχ.

COMPUTER GAMES

NINTENDO GAME BOY
Γ. Κυπαρίσσης
Τιμή: 1.100 δρχ.

NINTENDO NES
Γ. Κυπαρίσσης
Τιμή: 1.500 δρχ.

ADVENTURES
Αντρέας Τσουρινάκης
Τιμή: 3.400 δρχ.

Εκδόσεις ANUBIS

Λ. Συγγρού 44, Αθήνα 117 42, τηλ.: 9241714-6 fax: 9242219

ΔΕΛΤΙΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ANUBIS SHOP BY MAIL

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ....
ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

ΤΙΤΛΟΣ ΒΙΒΛΙΟΥ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΤΙΜΗ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ

Οι παραπάνω τιμές συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. Ταχυδρομήστε το κουπόνι στη διεύθυνση:
ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.
Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις λάβω το βιβλίο. Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.

ORBITS

Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΗΛΙΑΚΟΥ ΜΑΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

IBM & compatibles

• του Θ. Ραφτόπουλου

JOYSTICK

Σε κάποιο προηγούμενο άρθρο μου, που παρουσίαζα ένα ιατρικό εκπαιδευτικό πρόγραμμα και το οποίο κέντρισε πραγματικά το ενδιαφέρον των αναγνωστών (αν κρίνω από τα τηλέφωνα που δεχτήκαμε), είχα αναφερθεί στην αδιαφορία της χώρας μας για την πραγματική εκσυγχρόνιση της ελληνικής Παιδείας.

Με την ευκαιρία της παρουσίασης αυτού του αστρονομικού προγράμματος, θα ήθελα να τονίσω ότι είναι πραγματικά "ντροπή" για τη χώρα μας να μην υπάρχει κάποιο μάθημα Αστρονομίας, τουλάχιστον στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση, και να προσπαθούμε με πρόχειρα πασπαλίσματα μέσα από το βιβλίο της Γεωγραφίας να καλύψουμε έναν τόσο σημαντικό τομέα.

Γιατί μέσα από την Αστρονομία μπορούμε να μάθουμε πώς δημιουργηθήκαμε και τι πραγματικά υπάρχει γύρω μας. Το πρόγραμμα που θα σας παρουσιάσουμε σήμερα ανήκει στην κατηγορία των ειδικών εκπαιδευτικών προγραμμάτων και ασχολείται με την ανάλυση του ηλιακού μας συστήματος, το οποίο είναι ένα λιλιπούτειο τμήμα του Σύμπαντος.

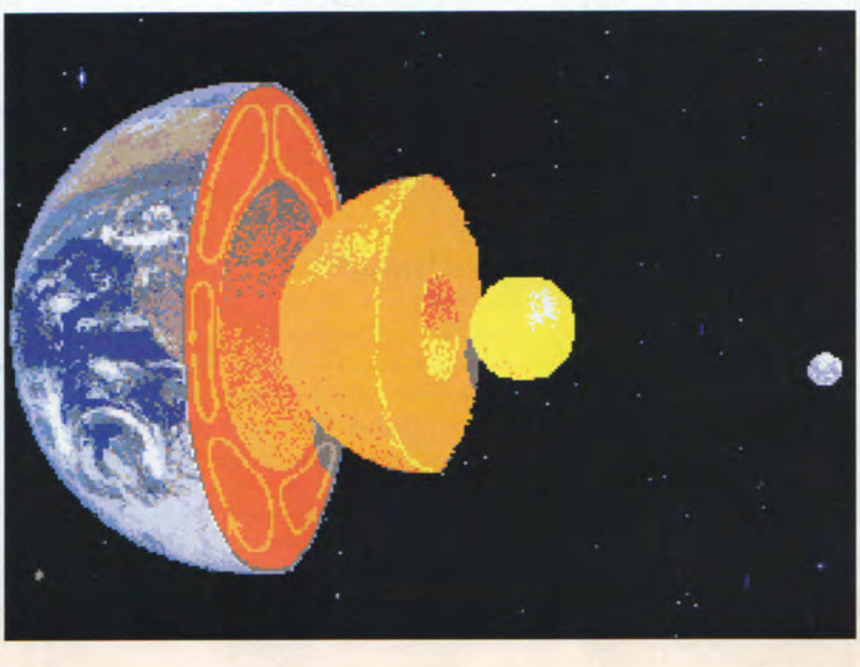
Σύμπαν- Γαλαξίες- Ηλιακό Σύστημα

Καλό θα είναι, πριν προχωρήσουμε στην παρουσίαση του προγράμματος, να ξεκαθαρίσουμε κάποια πολύ βασικά πράγματα.

Το Σύμπαν, όπου ζούμε, είναι ένας πραγματικά απέραντος τόπος. Από τότε που συνειδητοποιήσαμε το μέγεθός του, δεν έχουν περάσει πάνω από 50 χρόνια. Οπως είναι φυσικό, μέσα σ' αυτά τα χρόνια ο άνθρωπος ανακάλυψε "εργαλεία" που του έδωσαν τη δυνατότητα να το εξερευνήσει καλύτερα.

Για να καταλάβετε καλύτερα για τι μεγέθη μιλάμε, σκεφτείτε ότι, αν υπάρχουν περίπου εκατό δισεκατομμύρια γαλαξίες, όπως πιστεύουν οι περισσότεροι αστρονόμοι, και αν ο κάθε γαλαξίας αποτελείται κατά μέσο όρο από εκατό δισεκατομμύρια άστρα, τότε στο Σύμπαν υπάρχουν δέκα εξάκις εκατομμύρια άστρα 10.000.000.000.000.000.000.000. Ενα από αυτά είναι και η Γη μας.

Ο δικός μας γαλαξίας αποτελείται από τέσσερις σπειροειδείς βραχίονες, οι οποίοι είναι ο Ωρίων, ο Κένταυρος, ο Τοξότης και ο Περσέας. Το ηλιακό μας σύστημα βρίσκεται στον τρίτο βραχίονα του γαλαξία που λέγεται αστερισμός του Ωρίωνα και με αυτό ακριβώς ασχολείται και το πρόγραμμα.



ΧΩΡΙΣ

Ο πλανήτης μας, ο πιο ζωντανός πλανήτης του Ηλιακού μας Συστήματος, αποτελείται ουσιαστικά από τα τρία κομμάτια που βλέπετε.

Η πρώτη επαφή

Αφού φορτώσουμε το πρόγραμμα και περάσουμε την εισαγωγική οθόνη, βρισκόμαστε στην κεντρική εντυπωσιακή οθόνη. Στο πάνω μέρος βρίσκονται τα pull-down menus και στο υπόλοιπο μια εντυπωσιακή εικόνα του Ηλιακού μας Συστήματος.

Τα menus είναι συνολικά επτά. Το πρώτο μάς εμφανίζει την εισαγωγική οθόνη, το δεύτερο ασχολείται με τον Ηλιο, το τρίτο με τη Γη, το τέταρτο με το Φεγγάρι, το πέμπτο με τους πλανήτες, το έκτο με κάποιες γενικές ρυθμίσεις και αναλύσεις για την τροχιά των πλανητών και το τελευταίο μάς επιτρέπει να εγκαταλείψουμε το πρόγραμμα.

Ουσιαστικά από εδώ και εμπρός έχουμε τις εξής επιλογές: μπορούμε να επιλέξουμε κάποιον πλανήτη από την κεντρική εικόνα, κάνοντας διπλό κλικ με το ποντίκι, ή να ανοίξουμε κάποιο μενού.

Από αυτό το σημείο ακριβώς ξεκινάει και η μεγάλη περιπλάνησή μας στο Ηλιακό Σύστημα.

Η περιπλάνηση αρχίζει

Πρώτος σταθμός στην περιπλάνησή μας είναι ο Ηλιος, τον οποίο μπορούμε να τον επιλέξουμε είτε από τα menus είτε από τη βασική εικόνα.

Εκτός από τη βασική φωτογραφία του Ηλιου, μας δίνεται η δυνατότητα να μάθουμε κάποια βασικά στοιχεία γι' αυτό το ζωτικής σημασίας αστέρι για τον πλανήτη μας. Πέρα όμως από τις γενικές πληροφορίες, μπορούμε να πληροφορηθούμε για ό,τι έχει σχέση με τη δομή του αστεριού, με τον πυρηνικό κύκλο και τον κύκλο ζωής. Ολα αυτά παρουσιάζονται με έναν εκπληκτικό συνδυασμό γραφικών, εικόνων, κίνησης και κειμένου. Ετσι μπορούμε εύκολα να καταλάβουμε το βάρος του Ηλιου, το μέγεθός του, την απόστασή του από τον πλανήτη μας και άλλα πολλά.

Επόμενος σταθμός μας είναι ο πλανήτης Γη, ο οποίος δεν βρίσκεται στο μενού με τους άλλους πλανήτες, αλλά διαθέτει δικό του μενού. Μέσα από αυτό το μενού μάς δίνεται η δυνατότητα να μάθουμε πάρα πολλά πράγματα για τον πιο ζωντανό πλανήτη του Ηλιακού μας Συστήματος.

Οι πληροφορίες χωρίζονται σε τρεις βασικές κατηγορίες, οι οποίες είναι οι γενικές, δομής και τροχιάς. Μέσα από αυτές τις τρεις κατηγορίες ο χρήστης μπορεί, με ένα φιλικότατο τρόπο, να μάθει από τα πιο απλά πράγματα μέχρι τα πιο σύνθετα.

Ετσι μπορούμε να συγκρίνουμε τη Γη με κάποιον άλλο πλανήτη, να δούμε το βάρος της, τη διάμετρό της, να τη δούμε σε τομή, να πάρουμε τη μικρότερη και μεγαλύτερη θερμοκρασία, να δούμε με κίνηση την τροχιά της στο Ηλιακό Σύστημα και να τη συγκρίνουμε με την τροχιά κάποιου άλλου πλανήτη.

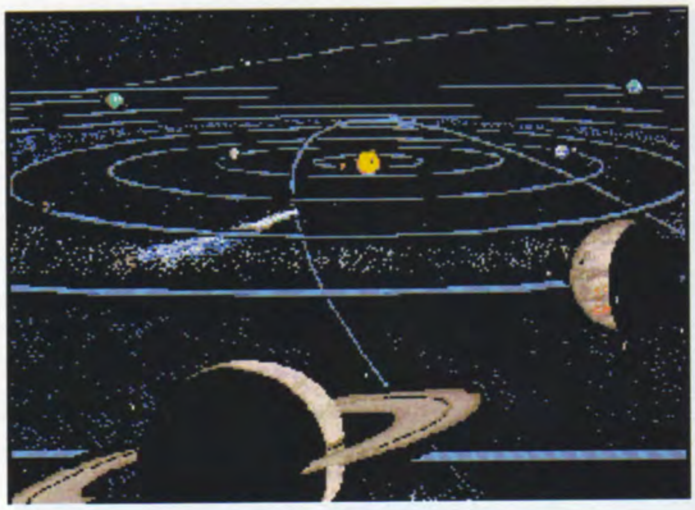
Στην κατηγορία δομή, η οποία παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον με τρομερά εντυπωσιακές εικόνες, μπορούμε να πληροφορηθούμε από τι αποτελείται η Γη, να δούμε τα στρώματά της και να τα συγκρίνουμε με των άλλων πλανητών. Και αφού βρισκόμαστε στη Γη, ας πάμε μέχρι το γνωστό σε όλους μας Φεγγάρι.

Οπως και η Γη, έτσι και το Φεγγάρι έχει το δικό του μενού. Αυτό αποτελείται από 6 διαφορετικές επιλογές, που είναι οι γενικές πληροφορίες, δομή, τροχιά, φάσεις, μήνες και εποχή.

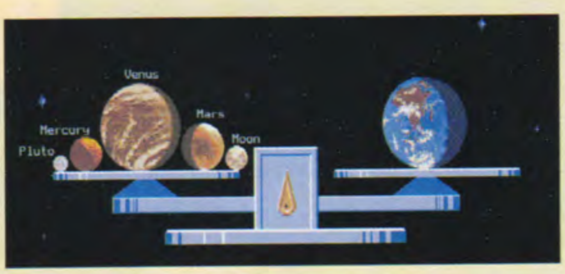
Από τα τρία πρώτα παίρνουμε πληροφορίες παρόμοιες με αυτές της Γης, όπως βάρος, διάμετρος, τροχιά, το Φεγγάρι σε τομή και άλλες ενδιαφέρουσες. Οι τρεις τελευταίες είναι αρκετά εντυπωσιακές, αφού με ένα μοναδικό συνδυασμό κίνησης, γραφικών και κειμένου μάς παρουσιάζουν τις διάφορες φάσεις του Φεγγαριού.

Τελευταίος σταθμός μας οι διάφοροι πλανήτες.

Οι πλανήτες βρίσκονται όλοι μαζί μέσα στο μενού Planets. Μέσα από εκεί μπορούμε να επιλέξουμε και να πάρουμε πληροφορίες για τον Ερμή, την Αφροδίτη, τον Αρη, το Δία, τον Κρόνο, τον Ουρανό, τον Ποσειδώνα, τον Πλούτωνα, καθώς επίσης και για τους κομήτες και τους αστεροειδείς. Οταν επιλέ-

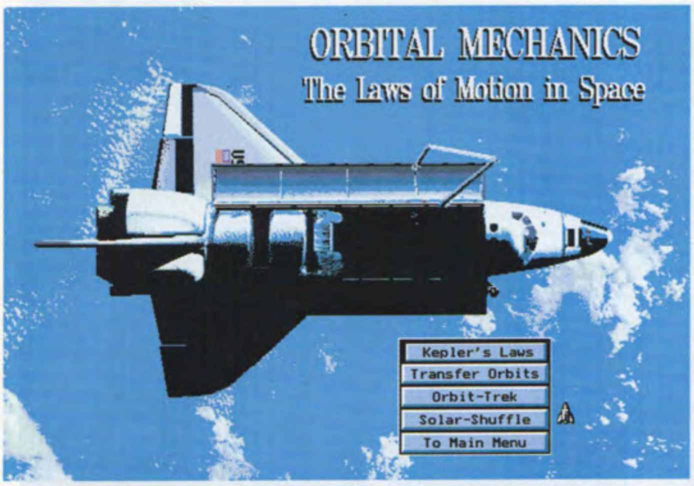


Η άψογη κεντρική εικόνα του Orbits, η οποία λειτουργεί και σαν μενού, αφού μπορούμε να επιλέξουμε, κάνοντας κλικ με το ποντίκι, κάποιον πλανήτη.



Ο πλανήτης Γη είναι ένας αρκετά βαρύς πλανήτης. Με αυτή τη ζυγαριά καταλαβαίνουμε απόλυτα το βάρος της Γης, αφού ισοδυναμεί με το βάρος του Πλούτωνα, του Δία, της Αφροδίτης, του Αρη και του Φεγγαριού μαζί! Ισως ο πλανήτης μας πρέπει να ακολουθήσει το παράδειγμα των κατοίκων του και να αρχίσει μια δίαιτα.

Joystick χώρος



Μία από τις εντυπωσιακότερες εικόνες του προγράμματος που μας φανερώνει τη δίψα του ανθρώπου για την έρευνα του διαστήματος.

ξουμε κάποιον πλανήτη, αυτόματα μας εμφανίζετε η φωτογραφία του και μερικές επιλογές που έχουμε.

Οι επιλογές για όλους τους πλανήτες είναι βασικά έξι: γενικές πληροφορίες, σύγκριση με άλλον πλανήτη με βάση τις γενικές πληροφορίες, δομή, σύγκριση δομής με άλλον πλανήτη, τροχιά και σύγκριση τροχιάς με την τροχιά άλλου πλανήτη.

Επίσης, μέσα από το μενού Planets έχουμε στη διάθεσή μας την επιλογή Comparison, με την οποία μπορούμε να κάνουμε οποιαδήποτε σύγκριση θέλουμε ανάμεσα σε όλους τους πλανήτες.

Τέλος, μέσα στο μενού αυτό μπορούμε να βρούμε πληροφορίες για τους γνωστούς σε όλους μας κομήτες και τους μυστηριώδεις αστεροειδείς. Κάπου εδώ η περιπλάνησή μας στους διάφορους πλανήτες του Ηλιακού μας Συστήματος τελειώνει.

Πιστεύουμε ότι, μέσα από αυτό το ταξίδι και από τα ταξίδια που θα κάνετε εσείς (μόλις αποκτήσετε το πρόγραμμα), θα μπορέσετε να μάθετε πάρα πολλά πράγματα για το Ηλιακό μας σύστημα, που στο κάτω κάτω είναι το σπίτι όπου ζούμε όλοι μας.

Γενικές πληροφορίες

Το τελευταίο μενού που θα πρέπει να εξετάσουμε είναι το μενού General.

Μέσα από αυτό το μενού μάς δίνονται κάποιες επιλογές που αφορούν γενικές πληροφορίες και διάφορες ρυθμίσεις του προγράμματος.

Ετσι μπορούμε να πάρουμε πληροφορίες για την κίνηση των εσωτερικών πλανητών, για την κίνηση των εξωτερικών πλανητών, για τη βαρύτητα και για τη μηχανική της τροχιάς.

Και τα τέσσερα είναι αρκετά εντυπωσιακά, αλλά ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η βαρύτητα, αφού μπορούμε, δίνοντας το βάρος μας, να δούμε πόσα κιλά είμαστε στους άλλους πλανήτες.

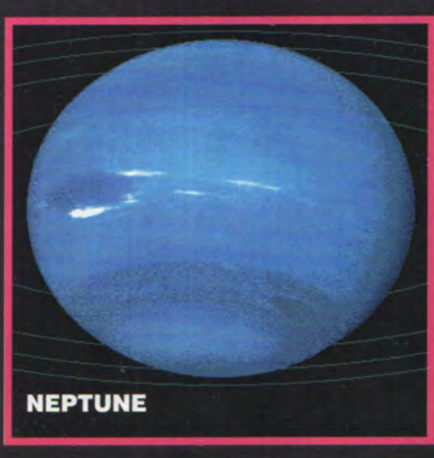
Αν κάποιος δεν μπορεί να χάσει εύκολα κιλά, δεν έχει παρά να πάει στην Αφροδίτη ή, αν

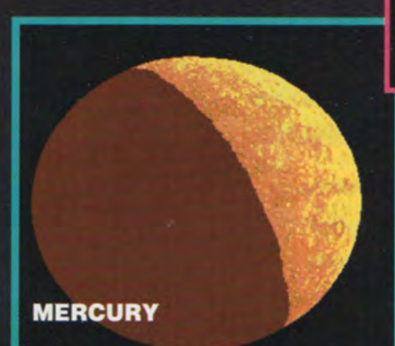












δεν του κάνει, στον Ερμή και αμέσως θα γίνει πούπουλο. Με τις τέσσερις τελευταίες επιλογές μπορούμε να κάνουμε κάποιες ρυθμίσεις για τα μενού, τον εκτυπωτή, το mouse και τις μονάδες μέτρησης.

Παιχνίδια

Οσο και να σας φαίνεται περίεργο, το πρόγραμμα περιέχει και δύο παιχνιδάκια. Το πρώτο, το οποίο θα το βρείτε όπου υπάρχει κάποια εικόνα πλανήτη, είναι ένα είδος puzzle και ονομάζεται Solar-Shuffle.

Οταν το επιλέξουμε, αυτομάτως η εικόνα που βλέπαμε σπάει σε πολλά κομμάτια και εμείς καλούμαστε να την ξαναφτιάξουμε.

Το δεύτερο παιχνιδάκι θα το βρούμε στο μενού General, μέσα στην επιλογή της τροχιάς. Το όνομά του είναι Orbit-Trek και δεν είναι τίποτε άλλο από μια διαστημική περιπέτεια με θέμα την τροχιά.

Εχετε στην κατοχή σας ένα διαστημόπλοιο και κάθε φορά με τους κατάλληλους χειρισμούς θα πρέπει να φέρνετε σε πέρας την αποστολή σας.

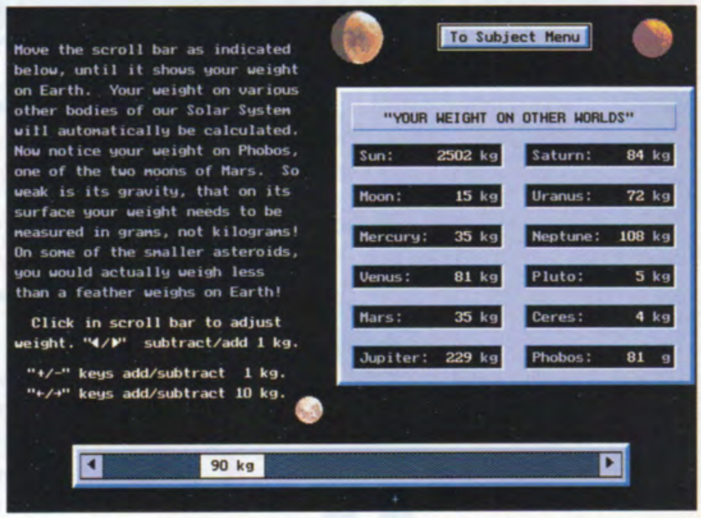
Εξοπλισμός

Το πρόγραμμα τρέχει στη λειτουργική πλατφόρμα DOS και για την καλή λειτουργία του απαιτεί τουλάχιστον 1 MB μνήμη, ένα 286, έγχρωμο μόνιτορ υψηλής ανάλυσης και ποντίκι. Εμείς το πρόγραμμα το είδαμε σε έναν 386SX στα 40 MHz με 4 MB μνήμη και δεν αντιμετωπίσαμε κανένα μα κανένα πρόβλημα. Ηταν φοβερά γρήγορο σε όλες τις διαδικασίες.

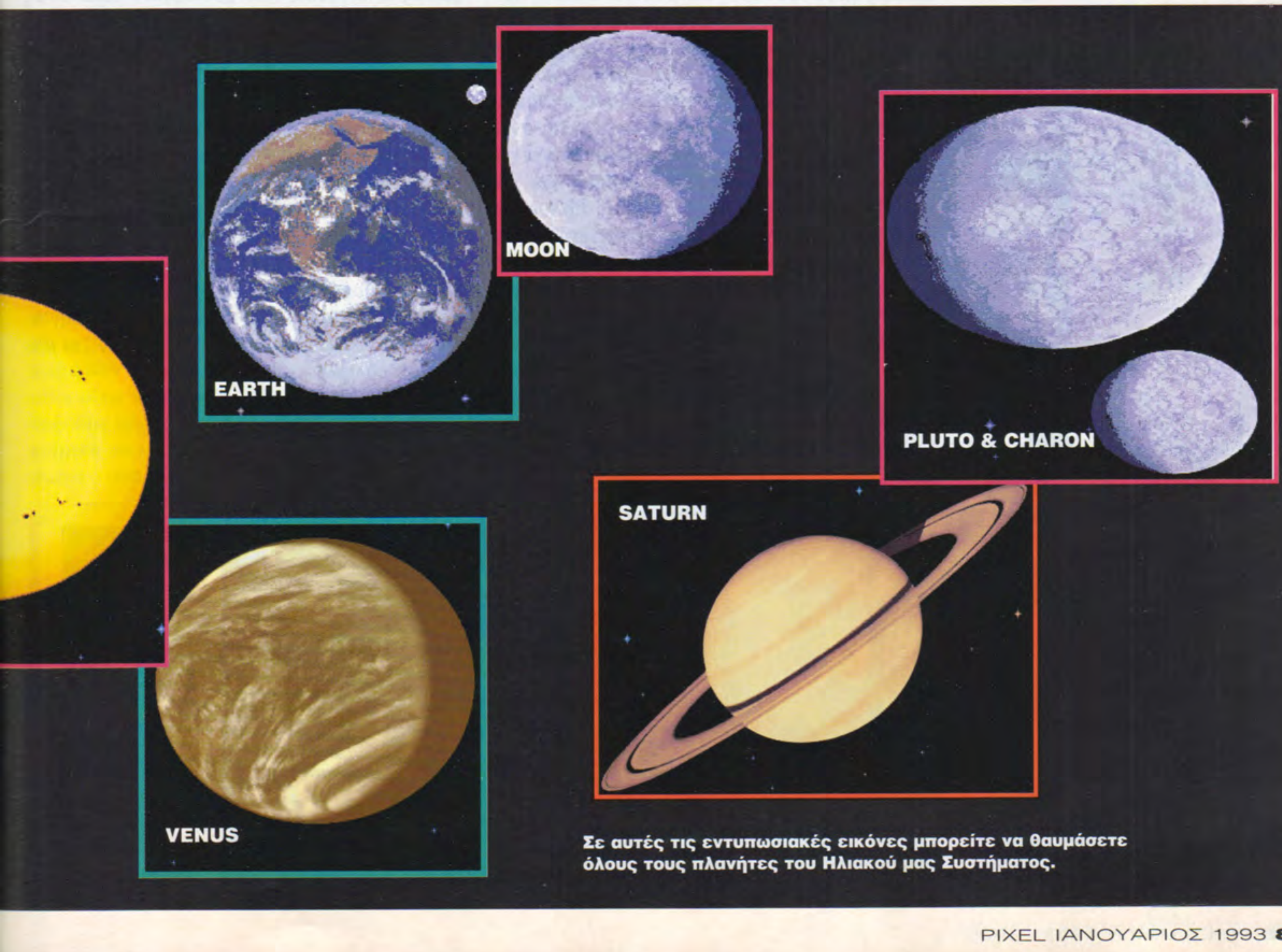
Αντί επιλόγου

Το Orbits είναι ένα πολύ καλό αστρονομικό πρόγραμμα, μέσα από το οποίο κάποιος χρήστης μπορεί να μάθει πάρα πολλά πράγματα για το Ηλιακό μας Σύστημα.

Δεν είναι βέβαια το καλύτερο πρόγραμμα αστρονομίας που έχουμε δει, γιατί υπάρχουν και άλλα που καλύπτουν γενικότερα όλο το γαλαξία μας και δεν περιορίζονται μόνο στο Ηλιακό μας Σύστημα.



Αυτόν τον πίνακα θα πρέπει να τον έχετε πάντα μαζί σας, αν αποφασίσετε να ταξιδέψετε σε άλλους πλανήτες.



Σε αυτές τις εντυπωσιακές εικόνες μπορείτε να θαυμάσετε όλους τους πλανήτες του Ηλιακού μας Συστήματος.

LOTUS ORGANIZER

ΕΠΕΙΔΗ Η ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΠΑΝ

IBM & compatibles

• του Α. Γιαγιά

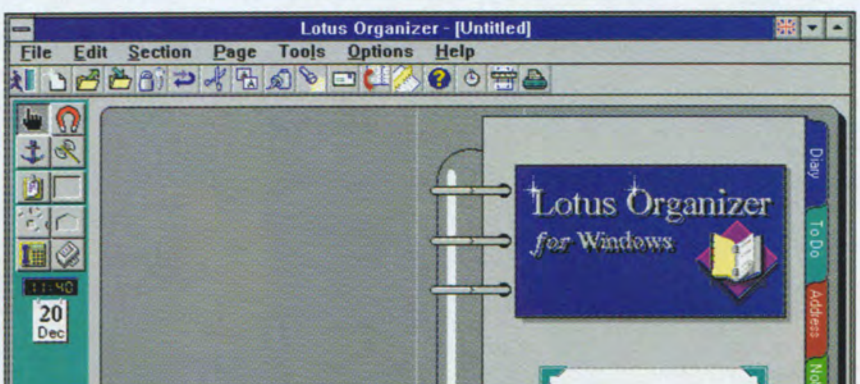
JOYSTICK ΧΩΡΙΣ

Οι ρυθμοί ταχύτητας της ζωής μας αυξάνονται συνεχώς. Μήπως είναι καιρός να οργανωθείτε και σεις με τη βοήθεια του υπολογιστή σας;

Αλήθεια, πόσες φορές στο παρελθόν έχετε χάσει κάποιο σημαντικό ραντεβού ή δε θυμάστε κάποιο συγκεκριμένο τηλέφωνο και ευχόσασταν εκ των υστέρων να τα είχατε σημειώσει όλα αυτά σε ένα filofax ή σε κάτι ανάλογο; Φυσικά, από τότε που διαδόθηκαν οι home και συμβατοί υπολογιστές κυκλοφόρησαν πολλά προγράμματα που αναλάμβαναν να σας οργανώσουν ηλεκτρονικά, αλλά η πολυπλοκότητα χρήσης των περισσοτέρων οδηγούσε τους χρήστες στη χρήση και πάλι του κλασσικού συνδυασμού χαρτί - μολύβι. Κάνοντας λοιπόν μια μικρή έρευνα αγοράς, οι υπεύθυνοι της Lotus ανακάλυψαν ότι, ενώ πολλοί χρήστες είχαν κάποιο αντίστοιχο πρόγραμμα προσωπικής οργάνωσης, δεν το χρησιμοποιούσαν κυρίως λόγω της πολυπλοκότητάς του αλλά και της διαφορετικής σε σχέση με ό,τι δούλευαν ως τώρα εμφάνισής του. Συμπέρασμα λοιπόν αυτής της έρευνας ήταν ότι το υποψήφιο organize πρόγραμμα θα έπρεπε πρώτα απ' όλα να είναι φιλικό προς το χρήστη και πολύ κοντά σε ό,τι δουλεύει ως τώρα. Ετσι δημιούργησαν ένα πρόγραμμα organizer με την εξωτερική όψη ενός filofax, ίδιο μ' αυτό που θα αγοράζατε από οποιοδήποτε μαγαζί. Το αποτέλεσμα είναι αρκετά εντυπωσιακό αλλά, το κυριότερο, το πρόγραμμα είναι πολύ φιλικό προς το χρήστη, απλά και μόνο γιατί του δίνει τη δυνατότητα να κάνει σχεδόν ό,τι έκανε και μέχρι τώρα με το χέρι.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Για να εντυπωσιάζει, το πρόγραμμα θα έπρεπε να διαθέτει κατ' αρχάς πολύ καλά γραφικά. Τι καλύτερο λοιπόν από τα Windows ως περιβάλλον εργασίας; Το πρόγραμμα έρχεται σε τρεις δισκέτες 1,4 Mbytes ή 1,2 και η εγκατάστασή του είναι πολύ απλή. Οι ελάχιστες απαιτήσεις που χρειάζεστε είναι ένας IBM AT ή συμβατός με VGA, 1,5 Mbytes ελεύθερα στο σκληρό δίσκο και Windows 3.0 και άνω σε standard ή enhanced mode. Να σημειώσουμε ότι στο τέλος της εγκατάστασης το πρόγραμμα θα σας ζητήσει να συνδεθεί με άλλες εφαρμογές της Lotus, αν διαθέτετε, καθώς και τη γλώσσα στην οποία θα δουλέψετε. Το πρόγραμμα είναι Multilingual και υποστηρίζει πέντε γλώσσες (αγγλικά, γερμανικά, γαλλικά, ιταλικά και ισπανικά), αλλά δεν υπάρχει option για ελληνικά, πράγμα που θα δυσαρεστήσει αρκετούς, καθώς, όπως θα δούμε στη συνέχεια, εμφανίζει κάποια προβλήματα με τα ελληνικά.



Καλώς ήρθατε στο Lotus Organizer.

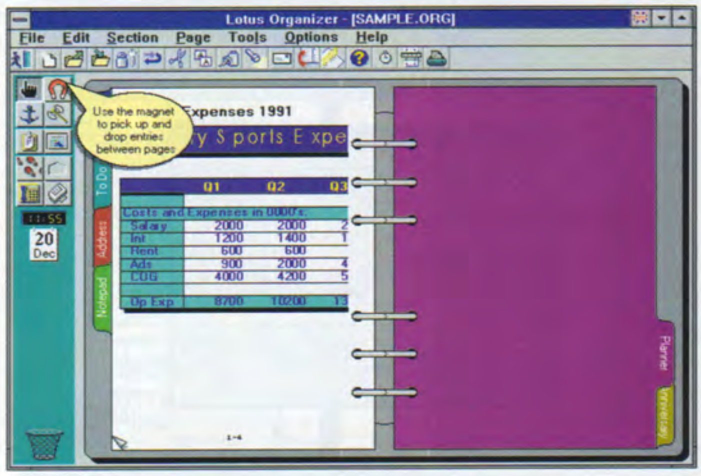
ORGANΩΘΕΙΤΕ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ

Οπως είπαμε και στην αρχή, το βασικό προσόν που έπρεπε να έχει το πρόγραμμα ήταν η φιλικότητα. Για να μπορέσετε λοιπόν να δουλεύετε όπως κάνατε μέχρι τώρα, έπρεπε να έχετε ένα ακριβώς ίδιο βιβλίο στην οθόνη και αυτό έκανε η Lotus. Ολες οι εργασίες γίνονται πάνω σε ένα κανονικό filofax με σελίδες, παραγράφους, εξώφυλλα, συνδετήρες κλπ. Μπορείτε να πάτε από το ένα θέμα στο άλλο απλώς κάνοντας κλικ με το ποντίκι στο δεξί μέρος με τις επικεφαλίδες των θεμάτων ή να ξεφυλλίσετε τις σελίδες κάνοντας κλικ στις κάτω γωνίες των σελίδων κάθε παραγράφου.

Φυσικά, όπως συμβαίνει σε όλα τα τελευταία προγράμματα της Lotus, δεν λείπουν κι απ' αυτό τα smart-icons. Αυτά είναι χωρισμένα στα Toolbars που βρίσκονται στο πάνω μέρος της οθόνης και μπορούμε να τα τροποποιήσουμε, και στα icons που υπάρχουν στο αριστερό μέρος και αφορούν τις λειτουργίες του organizer. Υπάρχει ακόμα ένα icon που μας δείχνει την ημερομηνία και την ώρα, καθώς και τέσσερα mode icons που τροποποιούν την όψη της σελίδας που βλέπουμε κάθε φορά. Οπως είναι αναμενόμενο, υπάρχουν οι λειτουργίες των windows drag-and-drop με διαφορετική εδώ χρησιμότητα. Στο κάτω αριστερό μέρος υπάρχει ένα καλάθι αχρήστων (waste basket). Εκεί μπορούμε να σύρουμε και να πετάξουμε κάποιες από τις πληροφορίες που έχουμε καταχωρισμένες στο organizer. Και για να είστε σίγουροι ότι καταστράφηκαν, θα τις δείτε να παίρνουν φωτιά μέσα στο καλάθι (!), πράγμα που σημαίνει ότι καταστράφηκαν οριστικά.

Πριν περάσουμε όμως να δούμε αναλυτικότερα τα θέματα που περιλαμβάνει ο organizer (Diary, To Do, Address, Notepad, Planner, Anniversary), ας δούμε τις λειτουργίες που μπορούμε να εκτελέσουμε με τα smart icons. Τα smart-icons του Toolbar περιλαμβάνουν γνωστές στα Windows λειτουργίες. Load, Save, Print, Password σε file, Find text, Help είναι μερικές απ' αυτές και από το όνομά τους καταλαβαίνουμε εύκολα τη χρησιμότητά τους. Πιο ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα αριστερά icons που έχουν σχεδιαστεί ειδικά για τον organizer.

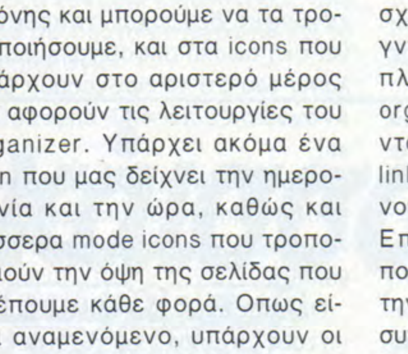
Ο κέρσορας του ποντικιού στο organizer είναι ένα χέρι, αλλά αυτό αλλάζει, αν διαλέξουμε ένα από τα icons που έχουν σχέση το ένα με το άλλο (μαγνήτης, άγκυρα, τσεκούρι). Οι πληροφορίες στο Lotus organizer μπορούν να συνδέονται μεταξύ τους με ένα είδος link. Αυτό μπορούμε να το κάνουμε διαλέγοντας την άγκυρα. Επιλέγουμε την πληροφορία που θέλουμε να συνδέσουμε και την destination με την οποία θα συνδεθεί. Μετά απ' αυτό οι συνδεδεμένες πληροφορίες θα εμφανίζονται με ένα συνδετικό κρίκο αλυσίδας για να μας πληροφορούν ότι είναι linked με άλλες. Ενα παράδειγμα σύνδεσης θα ήταν ένα ραντεβού μας που θα δείχνει στον τηλεφωνικό κατάλογο στο όνομα του πελάτη και στη συνέχεια στην επέτειό



Επεξήγηση της λειτουργίας κάθε icon.

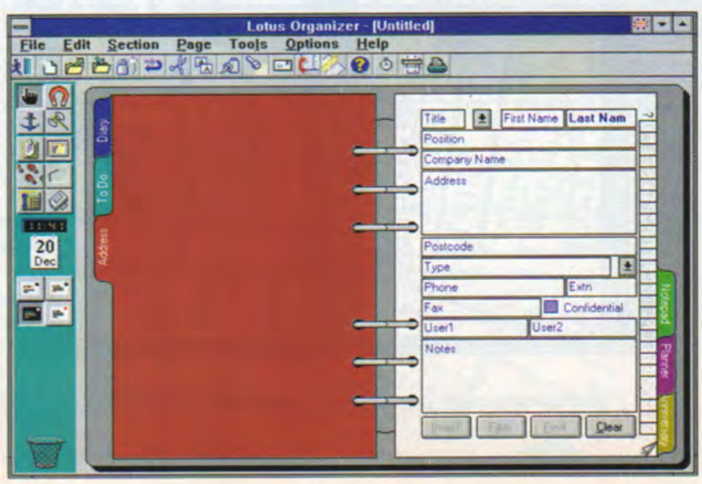
του στο αντίστοιχο θέμα του organizer. Με τον ίδιο εύκολο τρόπο μπορούμε να κόψουμε τις συνδέσεις μεταξύ των πληροφοριών επιλέγοντας το τσεκούρι. Βέβαια, αν δεν θέλουμε να κάνουμε linking στις πληροφορίες, αλλά να τις βλέπουμε κατευθείαν μπροστά μας, μπορούμε να τις "τραβήξουμε" και να τις φέρουμε εκεί όπου θέλουμε επιλέγοντας το icon του μαγνήτη. Διαλέγουμε την πληροφορία που θέλουμε, πάμε στο σημείο όπου θα τη μεταφέρουμε και με απλό κλικ με το ποντίκι γίνεται το copy της πληροφορίας.

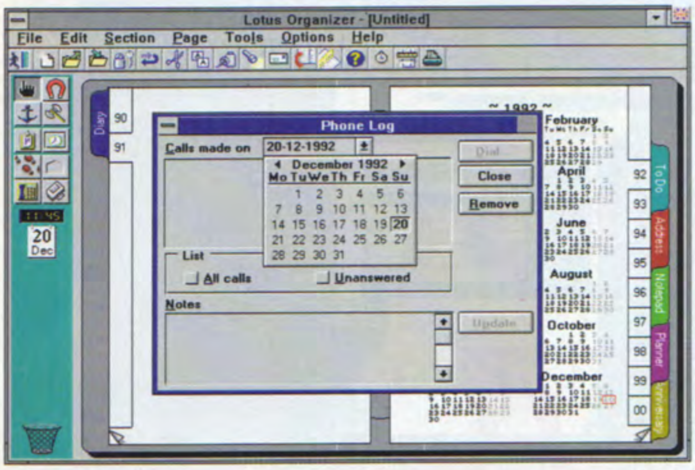
Τα τρία προαναφερθέντα icons είναι και τα πιο σημαντικά, καθώς τα άλλα (εκτυπωτής, μετακίνηση σελίδας, αυτόματη τηλεφωνική κλήση) έχουν προφανή χαρακτήρα. Να σημειώσουμε όμως ότι μπορούμε να έχουμε ά-



Στο Notebook μπορούμε να εισάγουμε ακόμα και γραφικά. Με την επιλογή Fit-in έχουμε τη δυνατότητα να προσαρμόσουμε οποιαδήποτε εικόνα στο μέγεθος της σελίδας του Notebook. Φυσικά μπορούμε να τα εκτυπώσουμε και να έχουμε και στο πραγματικό Filofax μας τα αποτελέσματα των πωλήσεων της εταιρίας μας για το έτος που πέρασε.

Η καρτέλα εισαγωγής / ανεύρεσης στο Address.





Αυτόματη τηλεφωνική κλήση και κατάλογος τηλεφώνων που έχουν γίνει.

μεση βοήθεια για το κάθε icon απλά πατώντας το δεξί πλήκτρο του ποντικιού επάνω του. Θα εμφανιστεί ένα συννεφάκι διαλόγου που θυμίζει cartoons και θα σας πει δυο λόγια σχετικά με τη λειτουργία του. Φυσικά, υπάρχει και το κανονικό on-line help που, όπως κάθε εφαρμογή της Lotus, είναι πολύ καλό.

SECTIONS

Το Lotus Organizer περιέχει έξι περιοχές όπου μπορείτε να καταχωρίσετε πληροφορίες. Ας δούμε αναλυτικά τις λειτουργίες που περιλαμβάνει η καθεμία:

DIARY: Πρόκειται για ένα πλήρες ημερολόγιο με χρονολογίες από το 1900 έως το 2000. Μπορούμε να κάνουμε access σε οποιαδήποτε ημερομηνία, ενώ στην ημερομηνία του συστήματος πάμε αμέσως, εάν επιλέξουμε το ημερολόγιο που υπάρχει αριστερά.

Γυρνώντας σελίδα μπαίνουμε στο αναλυτικό ημερολόγιο του έτους και η πυκνότητα των ημερών που θα εμφανίζονται ανά σελίδα ορίζεται από τα mode icons που υπάρχουν αριστερά. Εδώ μπορούμε να καταχωρίσουμε τα ραντεβού μας. Κάνοντας κλικ μέσα σε μια ημερομηνία επιλέγουμε κατ' αρχάς την ώρα του ραντεβού (scale ανά μισή ώρα).

Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα dialog box όπου μπορούμε να εισαγάγουμε τις σημειώσεις μας. Αυτές μπορούν να συνοδεύονται με ένα alarm επιλέγοντας το icon με το κουδούνι, με το τρέξιμο ενός προγράμματος επιλέγοντας το icon του δρομέα, με το κόστος του συγκεκριμένου project, κάποιο password, εάν θέλουμε να μην το βλέπουμε όλοι στο τέλος της διάρκειας της συγκεκριμένης εργασίας.

Το τελευταίο είναι αρκετά πρωτότυπο, καθώς εμφανίζονται δυο ρολόγια, με το πρώτο να έχει την ημερομηνία της εργασίας και σύροντας με το ποντίκι το δεύτερο μεγαλώνουμε τη διάρκεια αυτής. Για να επικυρώσουμε όλα τα προηγούμενα, κάνουμε κλικ στο icon.

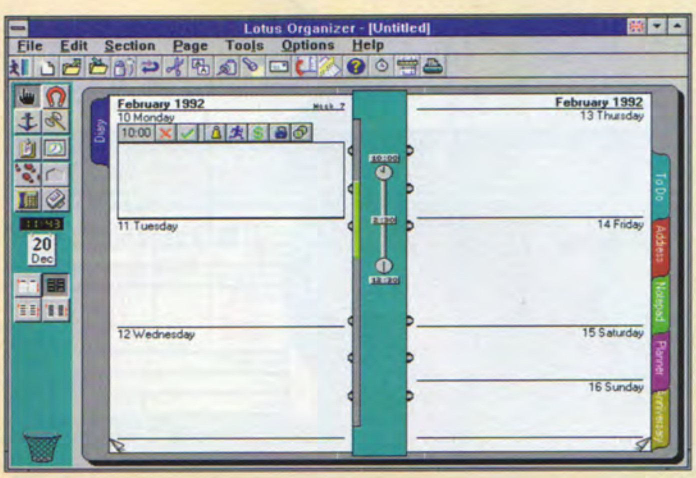
TO DO: Η χρησιμότητα και η λειτουργία του είναι παρόμοια μ' αυτή του Diary. Εδώ όμως οι καταχωρίσεις μας είναι πιο συνοπτικές και αναφέρουμε μόνο την αρχή και το τέλος της εργασίας και το βαθμό προτεραιότητας. Υπάρχουν τρεις βαθμίδες προτεραιότητας και ανάλογα με το επίπεδο παίρνει και η κάθε εγγραφή το ανάλογο χρώμα. Οταν τελειώσει μια εργασία, μπορούμε ή να την πετάξουμε στο waste-basket ή να τη διαγράψουμε.

ADDRESS: Πρόκειται για έναν πλήρη διευθυνσιογράφο και τηλεφωνικό κατάλογο με πολύ εύκολες λειτουργίες χρήσης. Από την πρώτη σελίδα μπορούμε να κάνουμε find ή insert μια εγγραφή απλά συμπληρώνοντας τα στοιχεία που γνωρίζουμε. Υπάρχει και η δυνατότητα να κάνουμε import έναν έτοιμο τηλεφωνικό κατάλογο, π.χ. από Dbase, και να αντιστοιχήσουμε τα πεδία του .dbf αρχείου με αυτά του organizer.

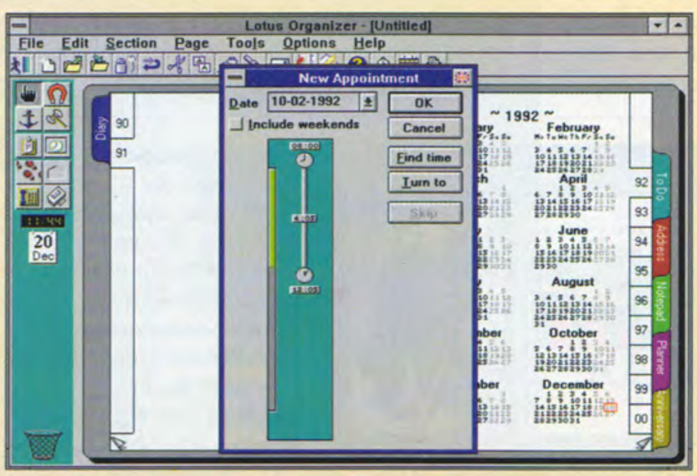
Ομως, όταν προσπαθήσαμε κάτι τέτοιο, διαπιστώσαμε ότι οι εγγραφές δεν είχαν τοποθετηθεί στη σωστή αλφαβητική σειρά λόγω τού ότι το πρόγραμμα δεν αναγνώριζε το 437 character set.

Παρ' όλες τις μετατροπές που προσπαθήσαμε, δεν καταφέραμε να έχουμε το αποτέλεσμα που θέλαμε.

Προσπερνώντας αυτό το αρνητικό σημείο, να πούμε ότι μπορούμε να τηλεφωνήσουμε κατευθείαν παίρνοντας από το πρόγραμμα το νούμερο του τηλεφώνου, εάν έχουμε ένα



Εισαγωγή ενός ραντεβού / εργασίας στο Diary.



Ορισμός διάρκειας χρόνου της εργασίας.

Hayes συμβατό Modem.

NOTEPAD: Οπως λέει και το όνομά του, πρόκειται για ένα σημειωματάριο. Οι πληροφορίες που καταχωρείτε μπορούν να οργανωθούν σε κεφάλαια και παραγράφους και απεικονίζονται στην πρώτη σελίδα σαν περιεχόμενα για να έχετε άμεση πρόσβαση. Εκτός από κείμενο μπορούμε να εισαγάγουμε graphics, δεδομένα από το clipboard και άλλα.

PLANNER: O Planner είναι ένας πίνακας με 365 θέσεις που αντιστοιχούν στις ημέρες του χρόνου. Από εδώ λοιπόν μπορούμε να κάνουμε τον προγραμματισμό για όλο το χρόνο αντιστοιχώντας σε κάθε θέση και ένα χρώμα που αντιπροσωπεύει μια εργασία.

Τα ονόματα και τα χρώματα των εργασιών απεικονίζονται στο κάτω μέρος της οθόνης, αλλά μπορούν να αλλάξουν και να δώσουμε τους δικούς μας τίτλους.

Ο,τι εργασία εισαγάγουμε από εδώ αυτόματα ενημερώνει και το ημερολόγιο.

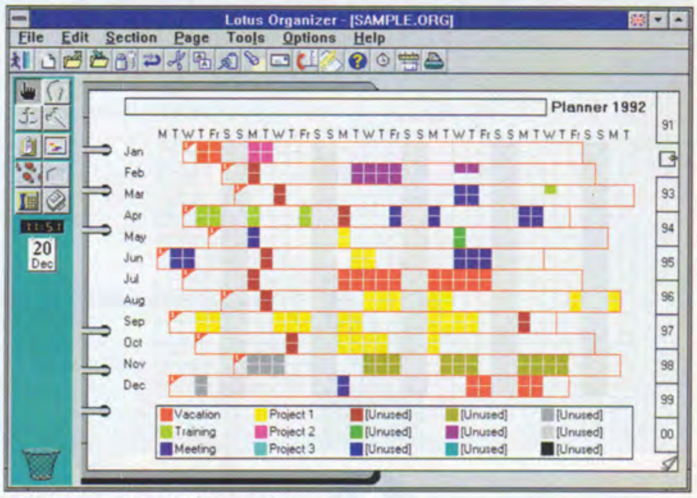
ANNIVERSARY: Η τελευταία section δεν παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς θα μπορούσε να είναι ένα κομμάτι του Notebook. Κάνοντας κλικ πάνω σε ένα μήνα εισαγάγουμε την ημερομηνία και το σχόλιο που αφορά την επέτειο ή τη γιορτή. Τις εγγραφές που καταχωρούμε εδώ μπορούμε να τις δούμε και από το diary δίνοντας show.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Δουλεύοντας με το Lotus Organizer πρώτα απ' όλα διασκεδάσαμε. Ο χειρισμός του είναι απλός και μπορείτε να ξεκινήσετε να το δουλεύετε χωρίς να διαβάσετε ούτε μια γραμμή από το manual που ίσως γι' αυτό το λόγο δεν είναι και ιδιαίτερα μεγάλο.

Ο ιδανικός συνδυασμός θα ήταν, μαζί με ένα notebook, να έχετε πάντα μαζί τις πολύτιμες πληροφορίες που θα σας παρέχει, αλλά μάλλον ζητάμε πολλά.

Το πρόβλημα των ελληνικών που συναντήσαμε στο Diary μάς ενόχλησε ιδιαίτερα, αλλά αυτό δεν ήταν αρκετό για να μας χαλάσει τη γενικότερη άριστη εντύπωση. Αν θέλετε και σεις να αισθανθείτε λίγο σα γιάπις (αν και λένε ότι έχει περάσει η μόδα τους), οργανωθείτε με το Lotus Organizer.



Ενα τυπικό παράδειγμα καταχωρίσεων στον Planner.



DIGISOFT

ΤΕΣΣΕΡΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΕΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΕΣ

AMIGA

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

• του Γ. Κακαλέτρη

Τελικά ολόκληρη η στήλη Χωρίς Joystick, για Amiga, είναι αφιερωμένη στο ελληνικό software, το οποίο φαίνεται ότι αρχίζει να ανθεί.

Ετσι λοιπόν, σας παρουσιάζουμε μερικές άγνωστες, μέχρι σήμερα τουλάχιστον, πλην όμως αξιόλογες δημιουργίες της DigiSoft: Ενα πρόγραμμα υποτιτλισμού - παρουσίασης γάμων και βαφτίσεων, έναν ετικετογράφο, ένα πρόγραμμα παρουσίασης αθλητικών αποτελεσμάτων και τέλος ένα πρόγραμμα οικογενειακών εσόδων-εξόδων.

ΕΤΙΚΕΤΟΓΡΑΦΟΣ

Ενα πρόγραμμα που έχει αποκλειστικό σκοπό, τη δημιουργία και την εκτύπωση ετικετών. Ολες του οι λειτουργίες συνοψίζονται σε μία και μόνο οθόνη, απ' όπου ο χρήστης καλείται να εισάγει τα χαρακτηριστικά της ετικέτας (πλάτος και ύψος) σε mm (η μετατροπή σε χαρακτήρες γίνεται από το πρόγραμμα) τον αριθμό των αντιγράφων, τα στοιχεία κάθε ετικέτας και τη γραμματοσειρά του εκτυπωτή που θα χρησιμοποιηθεί. Ετσι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα εξής χαρακτηριστικά: PICA, ELITE, NLQ, NORMAL, CONDENSED, WIDE, UNDERLINED, ITALICS, BOLD και PROPORTIONAL για τον καθορισμό των fonts (και τους δυνατούς επιτρεπόμενους συνδυασμούς βέβαια). Από τηνίδια οθόνη, σώζονται και φορτώνονται ετικέτες, ενώ υπάρχει και η δυνατότητα της διαγραφής. Τα στοιχεία της κάθε ετικέτας πληκτρολογούνται, όπως αναφέραμε πιο πάνω, στην ίδια οθόνη και μπορούμε να γράψουμε σε οποιοδήποτε σημείο (μέσα στις δοσμένες διαστάσεις). Τα στοιχεία σώζονται σε data disk, η οποία μπορεί να περιέχει μέχρι 300 ετικέτες μαζί με το configuration τους. Φυσικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν περισσότερες της μίας data disks, με αποτέλεσμα τον απεριόριστο αριθμό στοιχείων.

Αναφέρεται στο συνοδευτικό κείμενο ότι το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σαν πελατολόγιο ή κάποιου είδους αρχείο. Και όντως, μπορείτε να χρησιμοποιείτε τα περιεχόμενα μιας ετικέτας ως στοιχεία ενός αρχείου. Με τον ίδιο τρόπο όμως θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε και κάποιον editor ή επεξεργαστή κειμένου, που επιπλέον θα σας πρόσφερε και κάποια δυνατότητα find, την οποία ο Ετικετογράφος αυτός δεν σας προσφέρει. Στην ανάγκη όμως μπορείτε να το χρησιμοποιήσετε και έτσι.

Το πρόγραμμα έρχεται σε μία δισκέτα που περιέχει και το λειτουργικό (Workbench) και μαζί του έρχεται και μία κενή data disk.

Στη δισκέτα του προγράμματος περιέχεται και ένα εργαλείο ακόμα, που ετοιμάζει μια νέα data disk.

Δυστυχώς το πρόγραμμα δεν έτρεξε σε λειτουργικό 2.0, αλλά μόνο σε 1.3 και κάτω (φαντάζομαι φταίει το κλείδωμα και όχι το ίδιο το πρόγραμμα). Η τιμή του είναι 15.000 δρχ.



Οι επιλογές του menu εκτύπωσης των ετικεττών. Μπορείτε να διαλέξετε το μέγεθος της ετικέττας καθώς και τον τύπο γραμματοσειράς.

ΥΠΟΤΙΤΛΟΙ

Η πολύ διαδεδομένη χρήση της Amiga είναι να χρησιμοποιείται από στούντιο βιντεοσκοπήσεων για τον υποτιτλισμό εκδηλώσεων όπως γάμοι και βαφτίσια. Ετσι μέσα στα πακέτα που μας παρουσίασε η DigiSoft, βρίσκουμε και ένα τέτοιο πρόγραμμα.

Πιο συγκεκριμένα βρίσκουμε τρεις δισκέτες, οι οποίες αντίστοιχα περιέχουν βάπτιση κοριτσιού, βάπτιση αγοριού και γάμο. Το πλήθος και το μέγεθος των δεδομένων για ένα τέτοιο πρόγραμμα (εικόνες και animations) απαιτούν αρκετά μεγάλο χώρο, κάνοντας απαραίτητο το διαχωρισμό σε τρία διαφορετικά πακέτα.

Το user interface κυμαίνεται σε υψηλό επίπεδο, δεν χρειάζεται δε καμία προηγούμενη γνώση για να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα αυτό. Και πάλι, όλα τα δεδομένα μπαίνουν σε μία βασική οθόνη: Ονόματα, τόπος, χρόνος, ώρα και τα σχετικά. Ενώ ο γενικότερος χειρισμός γίνεται με το ποντίκι. Υπάρχει η δυνατότητα να παιχτούν τίτλοι αρχής ή τέλους ή κάποια έτοιμα animations (π.χ. το σήμα του studio). Επίσης μπορείτε να ρυθμίσετε το κέντρο της οθόνης, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο θα εξελίσσεται η υπόθεση, δηλαδή αν θα προχωράει με τον προκαθορισμένο από τον προγραμματιστή τρόπο ή αν θα περιμένει το πάτημα του mouse.

Οσον αφορά την ίδια την παρουσίαση, κατατοπιστικότερες θα ήταν οι εικόνες του άρθρου, πρέπει όμως να σας πούμε ότι αποτελείται από καλόγουστες οθόνες που διαδέχονται η μία την άλλη με διάφορα εφέ σε συνδυασμό με κάποιο κείμενο που έχει εισαχθεί στην εισαγωγική οθόνη. Επιπλέον, υπάρχει και κάποιο extra animation, στις βαπτίσεις, διαφορετικό για αγόρι και κορίτσι. Οι εικόνες του είναι σε υψηλές αναλύσεις, μειώνοντας τα γνωστά "πριόνια" των γραφικών, ενώ δεν χρειάζεται πάνω από 1 MB RAM και μόνο 1 drive για να το τρέξετε. Δεν είναι το πρόγραμμα που θα καταπλήξει, είναι όμως μια πολύ όμορφη εναλλακτική λύση στα συνηθισμένα και πολυφορεμένα πακέτα του χώρου. Αξίζει τον κόπο να το δείτε.

ΑΘΛΗΤΙΚΑ ΝΕΑ ΣΤΗΝ TV

Τηλεοπτικού θέματος το τρίτο πρόγραμμα της παρουσίασής μας (θα θυμάστε ίσως την παρουσίαση του καιρού πριν από μερικά τεύχη), έχει ως θέμα την εμφάνιση αθλητικών νέων. Το user interface είναι καλό και, όπως και στα προηγούμενα προγράμματα, τα πάντα γίνονται πάνω στην ίδια βασική οθόνη. Από εδώ, μπορούν να σχηματιστούν κάποιες κάρτες με περιεχόμενο είτε τη βαθμολογία μιας κατηγορίας είτε τα αποτελέσματα μιας αγωνιστικής είτε τα αποτελέσματα του ΠΡΟ-ΠΟ είτε τέλος τη νικήτρια στήλη του τελευταίου.

Ανάλογα με το ποιο από τα παραπάνω θέλουμε να εμφανίσουμε, αλλάζει και η διάταξη των πεδίων. Δηλαδή σχηματίζεται κάθε φορά στην οθόνη ένα πλέγμα που περιμένει την εισαγωγή των στοιχείων, το οποίο στην περίπτωση της βαθμολογίας είναι ένας βαθμολογικός πίνακας κ.ο.κ., κάνοντας πιο εύκολη τη ζωή του χειριστή. Και προσωπικά σας διαβεβαιώνω ότι είναι αρκετά δύσκολο να τα κάνεις αυτά με ένα πρόγραμμα παρουσιάσεων όσο καλό και αν είναι αυτό (βλέπε SCALA). Οι κάρτες που μπορούν να παρουσιαστούν είναι 10 καθεμία, ενώ μπορούν να σωθούν κάθε μία χωριστά, με το περιεχόμενο, τα χρώματα και τους χαρακτήρες τους, ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν και στο μέλλον. Πρέπει να πούμε ότι, πέρα από το περιεχόμενο της κάρτας, υπάρχει και κάποιος τίτλος που την περιγράφει. Τα γραφικά παρουσιάζονται σε Hires interlaced ανάλυση, για τη μέγιστη απόδοση από τον υπολογιστή, ενώ όμορφο είναι το set χαρακτήρων που χρησιμοποιείται από το πρόγραμμα.



Η κάρτα καταχώρησης των αποτελεσμάτων της τρέχουσας αγωνιστικής.

Υπάρχουν οκτώ διαφορετικοί τύποι γραμμάτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν, περιλαμβάνοντας σκιές, περιγράμματα κλπ. Υπάρχει και η δυνατότητα αλλαγής των χρωμάτων, των γραμμάτων ή του φόντου της οθόνης.

Τέλος μπορεί να δημιουργηθεί και μία κάρτα με θέμα το logo της εκπομπής για κάθε περίπτωση.



Εδώ βλέπουμε την κεντρική οθόνη του προγράμματος της Digitech το οποίο προορίζεται για υποτιτλισμό εκδηλώσεων όπως γάμοι και βαφτίσια.

FAMILY ACCOUNT

Το τελευταίο πρόγραμμα λοιπόν, όπως φαίνεται και από τον τίτλο του, αναφέρεται στον οικογενειακό οικονομικό προγραμματισμό. Ενα πραγματικά πλήρες πακέτο που κάνει αυτό που υπόσχεται. Το user interface έχει αλλάξει εδώ αρκετά και οι επιλογές γίνονται με pull down menus (θυμηθείτε το δεξί κουμπί του mouse). Πάντως και αυτό το πακέτο είναι πολύ φιλικό και ευχάριστο στη χρήση του. Δυστυχώς, από λογιστικά δεν έχω και πάρα πολύ μεγάλη ιδέα και ομολογώ ότι όταν άρχισα να το ψάχνω, τρόμαξα με τον αριθμό των εργασιών που μπορούν να γίνουν. Ποτέ δεν είχα φανταστεί πόσες δοσοληψίες έχει μια οικογένεια. Τι κάνει λοιπόν το Family Account: τηρεί τα "λογιστικά βιβλία" μιας οικογένειας, αναλαμβάνοντας το χειρισμό κάθε δοσοληψίας για οποιοδήποτε θέμα, από οποιοδήποτε μέλος ή στοιχείο μιας οικογένειας (πρόσωπο ή άψυχο αντικείμενο). Επιπλέον, κρατά λογαριασμούς τραπεζών, πιστωτικές κάρτες και μετοχές. Οι καταχωρίσεις που διατηρεί είναι μέχρι 1.500 για ένα έτος. Για κάθε έτος μπορεί να χρησιμοποιηθεί νέα δισκέτα αρχείου (σώζει τα δεδομένα του σε ξεχωριστή δισκέτα). Για όλα τα παραπάνω υπάρχουν βέβαια σύνολα - υπόλοιπα και αναλυτικές εκτυπώσεις με διάφορους τρόπους. Αναλυτικότερα περιλαμβάνει καταχωρίσεις εξόδων-μετοχών-καταθέσεων και πιστωτικών, εσόδων-μετοχών-αναλήψεων, υπολοίπων τραπεζικών λογαριασμών (αρχική καταχώριση, για να μπορεί να διατηρήσει την κατάσταση του κάθε λογαριασμού), τόκων και την αρχική καταχώριση των πιστωτικών καρτών. Υπάρχουν σύνολα/υπόλοιπα για οποιοδήποτε θέμα χρειαστεί (έσοδα, έξοδα, μήνες, λογαριασμοί κλπ.), ενώ υπάρχει και η δυνατότητα γενικής εποπτείας των καταχωρίσεων ενός έτους, για διορθώσεις και διαγραφές. Δυστυχώς εδώ πρέπει να ομολογήσω ότι η έλλειψη αναλυτικού εγχειριδίου δεν με βοήθησε αρκετά, έλλειψη η οποία δεν μου έγινε αισθητή στα άλλα προγράμματα. Εν πάση περιπτώσει, νομίζω ότι το πρόγραμμα αυτό κάνει ότι θα χρειαστεί κάποιος για να παρακολουθήσει την οικονομική πορεία του σπιτιού του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Αρκετά καλά και τα τέσσερα πακέτα της DigiSoft. Στα συν τους, η ευχρηστία και η κομψή εμφάνισή τους. Το "πακετάρισμα" όμως είναι αρκετά λιτό, και ελάχιστες οι οδηγίες που περιέχονται. Φαντάζομαι όμως ότι ο δημιουργός τους θα είναι πρόθυμος να βοηθήσει σε οποιοδήποτε πρόβλημα... Μεγάλο μείον το ότι δεν μπαίνουν σε σκληρό δίσκο, ενώ ακόμα χειρότερα δεν τρέχουν σε plus ή γενικότερα 2.0. Τώρα αν σας ενδιαφέρει κάτι από τα παραπάνω, μπορείτε να επικοινωνήσετε με τη DigiSoft, Διονύσου 4 Χαλάνδρι, Αθήνα και στα τηλέφωνα 6852730 & 6610714.

SPIN software DEVELOPMENT

Μέχρι τώρα παίζατε τα games των άλλων... Μήπως ήρθε η ώρα να παίξουν οι άλλοι τα δικά σας games;

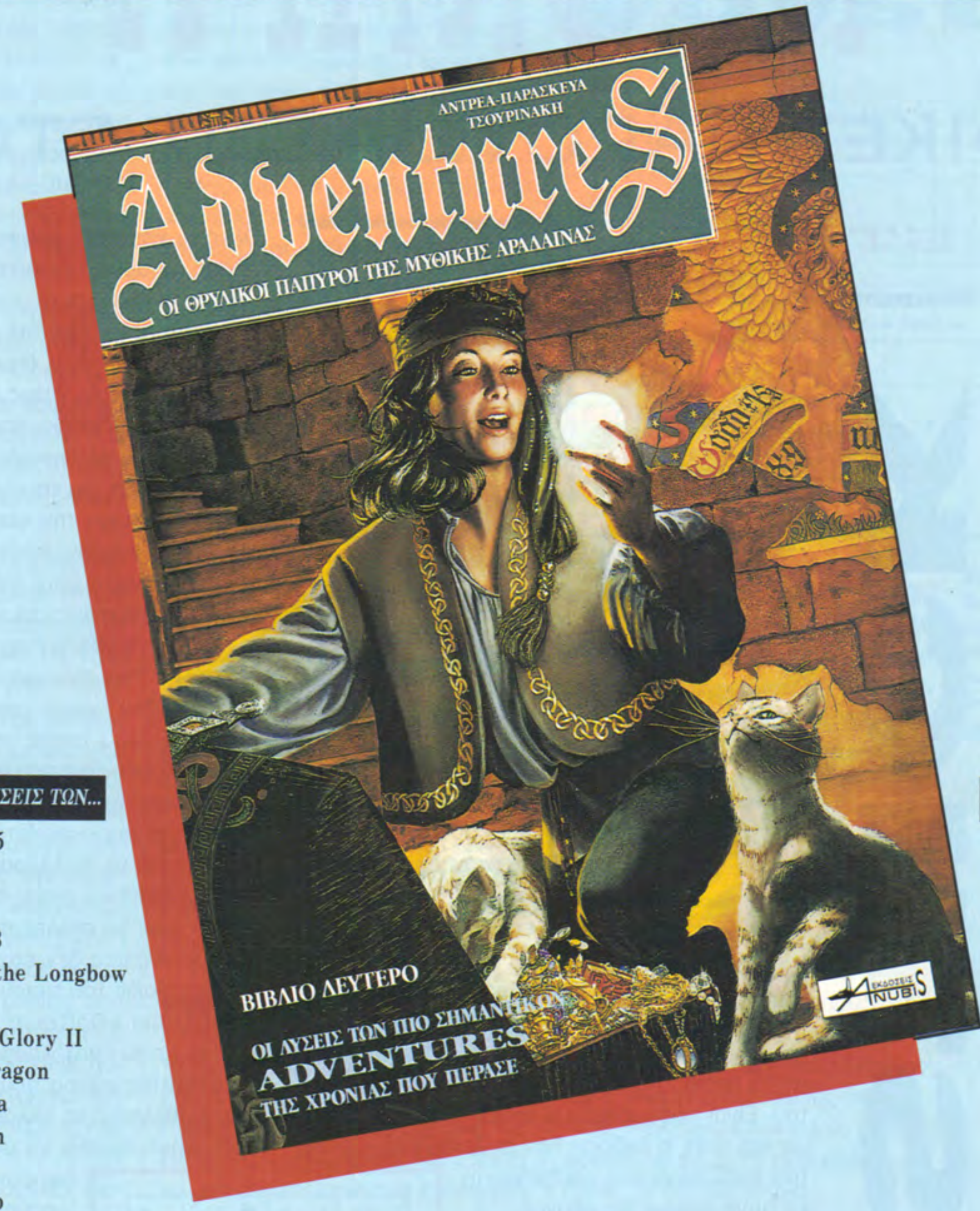
Ήρθε η ώρα να πάρουν οι ιδέες σας σάρκα και οστά. Η Spin Software, το πρώτο 100% ελληνικό software house, ζητά να έρθει σε επαφή με τους Έλληνες gamers, hackers ή προγραμματιστές. Τα μόνα προσόντα που απαιτούνται είναι:

• Γνώση και χρήση γλώσσας μηχανής 68000, 80X86 ή Z80 ή γλώσσας C.
• Γνώση λειτουργικού συστήματος ενός από τους υπολογιστές
1) IBM PC και συμβατοί
2) Commodore Amiga
3) Amstrad 6128
• Αστείρευτες ιδέες και αρκετός ελεύθερος χρόνος.

Σαν αντάλλαγμα, η Spin Software σας προσφέρει εργασία ως στελέχη προγραμματιστικών ομάδων, χρηματική αμοιβή και, φυσικά, την ευκαιρία να γίνετε διάσημος ανάμεσα σε Έλληνες και ξένους gamers.

Δεν έχετε παρά να ζητήσετε τον κ. Γιώργο Κυπαρίσση στα τηλέφωνα 9241714 - 6 και ώρες 3-5 μ.μ.

Γεμάτο ...περιπέτεια



ΟΙ ΠΛΗΡΗΣ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ...

- King's Quest 5
- Space Quest
- Larry 5
- Police Quest 3
- Conquests of the Longbow
- Eco Quest I
- Quest for the Glory II
- Rise of the Dragon
- Heart of China
- Willie Beamish
- Wonderland
- Demon's Tomb

ΚΑΙ ΤΩΝ...

- Spellcasting 101
- Loom
- The Final Battle
- Elvira I
- Elvira II
- Search for the King
- Lost in L.A.
- Martian Memorandum
- Cruise for a Corpse
- Monkey Island 1
- Monkey Island 2
- Time Quest

Αποκτήστε το *Adventures!*

Κάντε δικό σας τον κόσμο της φαντασίας και της περιπέτειας.

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ

Προς εκδόσεις ANUBIS Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Παρακαλώ να μου στείλετε το βιβλίο Adventures. Για το λόγο αυτό, στέλνω ταχυδρομική επιταγή Νο................ με το ποσό των 3.400 δρχ. που ανταποκρίνεται στην αξία του βιβλίου.

ΟΝΟΜ/ΜΟ...

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ...

ΠΟΛΗ...

Τ.Κ...

ΤΗΛΕΦΩΝΟ..

Το ***Adventures*** είναι ένα εκπληκτικό βιβλίο με τις λύσεις των πιο σημαντικών *adventures* γραμμένο ειδικά για τους οπαδούς τηςπεριπέτειας...

ΜΗΝ ΤΟ ΧΑΣΕΤΕ!

ΤΗΛΕΦΩΝΙΚΕΣ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ ΤΗΛ.: 3601761

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ.: 9241714 - 6, FAX: 9242219

1st GRAPH

ΓΡΑΦΙΚΕΣ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΕΙΣ ΣΤΟΝ ST

ATARI ST

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

• του Η. Μανεσιώτη

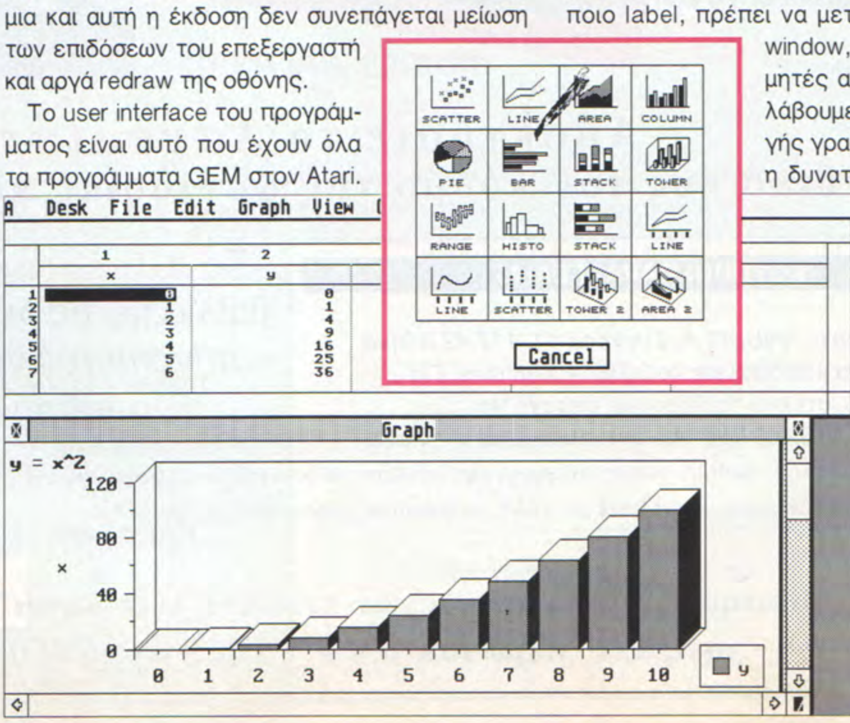
Τη χρονική περίοδο της ενεργού φοίτησής μου στο πανεπιστήμιο, μια από τις υποχρεώσεις μου ήταν η εβδομαδιαία παράδοση εργασιών που απαιτούσαν πολύπλοκες γραφικές παραστάσεις, οι οποίες ήταν αδύνατο να γίνουν με το χέρι στο γνωστό μιλιμετρέ χαρτί. Εψαχνα λοιπόν απεγνωσμένα για κάποιο πρόγραμμα, αντίστοιχο του Harvand Graphics των PCs, που θα έτρεχε στον ST μου και θα με έβγαζε από το αδιέξοδο. Τελικά, ύστερα από άκαρπες προσπάθειες, η λύση δόθηκε μέσω του Macintosh emulator, με το Cricket Graphics.

Σήμερα, κατόπιν εορτής, ανακαλύπτω ένα εξαιρετικό πρόγραμμα δημιουργίας γραφικών παραστάσεων που δεν έχει να ζηλέψει τίποτα από το Cricket Graphics (στην έκδοση 1.0 που χρησιμοποιούσα εγώ) και τρέχει στον ST. Το όνομα αυτού 1st Graph.

Το εν λόγω πρόγραμμα απαιτεί 1Mbyte μνήμης και το περιβόητο GDOS σε οποιαδήποτε έκδοσή του. Είναι προτιμότερη η χρήση του FontGDOS, μια και αυτή η έκδοση δεν συνεπάγεται μείωση των επιδόσεων του επεξεργαστή και αργά redraw της οθόνης.

Το user interface του προγράμματος είναι αυτό που έχουν όλα τα προγράμματα GEM στον Atari. Ολες οι επιλογές βρίσκονται σε menus, ενώ ο χώρος εργασίας αποτελείται από δύο παράθυρα, το data window και το graph window.

Η εισαγωγή δεδομένων γίνεται στο data window κατά στήλες, δημιουργώντας το αντίστοιχο label, το οποίο, όπως και τα δεδομένα, πρέπει να έχει μήκος δώδεκα χαρακτήρων. Το όριο αυτό είναι στην ουσία περιοριστικό μόνο για τον ορισμό των labels, μια και είναι δυνατή η χρησιμοποίηση εκθετών για την εισαγωγή πολύ μεγάλων ή πολύ μικρών τιμών, όσον αφορά τα δεδομένα. Η πρόσθεση καινούριων labels είναι πολύ εύκολη, ενώ οι λειτουργίες cut και paste εξασφαλίζουν την ανώδυνη μετακίνηση δεδομένων από στήλη σε στήλη. Οταν τελειώσουμε με την εισαγωγή δεδομένων, δεν έχουμε παρά να επιλέξουμε Graph It! από το menu, οπότε και εμφανίζεται ένα dialog box με 16 εικονίδια που αντιστοιχούν σε ισάριθμα γραφήματα. Επιλέγοντας το γράφημα που μας ενδιαφέρει παρουσιάζεται ένα menu, στο οποίο καλούμαστε να διαλέξουμε τα δεδομένα που θα χρησιμοποιηθούν στους άξονες X και Y, επιλέγοντας απλώς τις στήλες που μας ενδιαφέρουν. Αν οι επιλογές μας δεν έρχονται σε σύγκρουση με τις απαιτήσεις του τύπου γραφημάτων που έχουμε δηλώσει νωρίτερα, εμφανίζεται το graph window με το αποτέλεσμα των ενεργειών μας. Οι δυνατότητες editing που έχουμε εδώ είναι φτωχές. Αν θέλουμε να αλλάξουμε τα δεδομένα ή κάποιο label, πρέπει να μεταφερθούμε στο data window, να κάνουμε τις επιθυμητές αλλαγές και να επαναλάβουμε τη διαδικασία επιλογής γραφημάτων. Δεν υπάρχει η δυνατότητα πρόσθεσης κάποιων βασικών σχημάτων, όπως για παράδειγμα βοηθητικών γραμμών για τον τονισμό κάποιων σημαντικών τιμών ή την επισήμανση ενός σημείου στο γράφημά μας. Μπορούμε μόνο να



Το data window, το graph window και οι 16 διαθέσιμοι τύποι γραφημάτων.

προσθέσουμε κείμενο, κάνοντας double click κάπου στο graph window και επιλέγοντας στη συνέχεια γραμματοσειρά, μέγεθος και style. Με τον ίδιο τρόπο αλλάζουμε και την εμφάνιση των labels. Εχουμε ακόμη τη δυνατότητα αλλαγής της θέσης και του μεγέθους των γραφημάτων, σε συνάρτηση πάντα με το μέγεθος της σελίδας που έχουμε δηλώσει (US Letter, US Legal, A4 ή κάποιο άλλο, το οποίο ορίζουμε εμείς δίνοντας διαστάσεις).

Ανάλογα με τον τύπο γραφημάτων που χρησιμοποιούμε, μπορούμε να αλλάξουμε τα fill και line styles, να προσθέσουμε χρώμα και να διαλέξουμε τους markers που θα χρησιμοποιηθούν από το πρόγραμμα για την εμφάνιση των σημείων των γραφημάτων.

Μπορούμε επίσης να αποφασίσουμε τον τύπο των αξόνων (linear ή logarithmic), να δηλώσουμε τα όριά τους, δίνοντας αρχική και τελική τιμή, καθώς και το βήμα αύξησης, και να επιλέξουμε την ακρίβεια αναπαράστασης των αριθμών σε δεκαδικά ψηφία. Αν επιλέξουμε tower ή area γράφημα, μπορούμε να δώσουμε την αίσθηση του βάθους, χρησιμοποιώντας την ειδική γι' αυτό το σκοπό λειτουργία και προσθέτοντας σκιές στο βαθμό που έχουμε ορίσει. Εχουμε ακόμη τη δυνατότητα περιστροφής των τρισδιάστατων γραφημάτων μας κατά βούληση, κάνοντας click πάνω στο γράφημα και μετακινώντας το mouse μέχρι να δώσουμε την επιθυμητή γωνία.

Υπάρχουν ακόμη ορισμένες λειτουργίες πολύ χρήσιμες για όσους χρειάζονται κάτι παραπάνω από ένα συνηθισμένο γράφημα. Εχοντας επιλέξει τύπο γραφημάτων Scatter, πράγμα που σημαίνει ότι στη γραφική παράσταση θα έχουμε μόνο σημεία, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη λειτουργία Curve Fit, η οποία δίνει τη δυνατότητα να βρούμε την ιδανική γραμμή - ευθεία ή καμπύλη - που περνά από αυτά τα σημεία. Οι επιλογές που έχουμε εδώ είναι οι Simple, Polynomial, Exponential, Logarithmic και Interpolation. Για μερικές από τις παραπάνω επιλογές πρέπει να έχουμε δώσει έναν ελάχιστο αριθμό δεδομένων, ώστε να βρει το πρόγραμμα τη μοναδική ευθεία ή καμπύλη που θα περνάει από τα σημεία που θα δημιουργηθούν. Μπορούμε να δοκιμάσουμε όλες τις παραπάνω επιλογές, οπότε το πρόγραμμα κάνει overlay στο ίδιο γράφημα τις ευθείες ή καμπύλες που θα δημιουργηθούν. Μετά έχουμε τη δυνατότητα να αφαιρέσουμε αυτές που δεν ανταποκρίνονται στις προσδοκίες μας. Το πρόγραμμα τυπώνει επίσης, αν το θέλουμε, και την εξίσωση της ευθείας ή της καμπύλης που βρίσκει, με ακρίβεια δεκαδικών ψηφίων που έχουμε ορίσει. Μια άλλη σημαντική λειτουργία - ίσως όχι για όλους - επιτρέπει τη χρησιμοποίηση ορισμένων από το χρήστη στηλών για την απεικόνιση των αποκλίσεων που πιθανόν να έχουν τα δεδομένα. Καταχωρίζουμε αυτές τις αποκλίσεις σε μια καινούρια στήλη και μέσω της Set X-Error ή Set Y-Error προκαλούμε την εμφάνισή τους στο γράφημα.

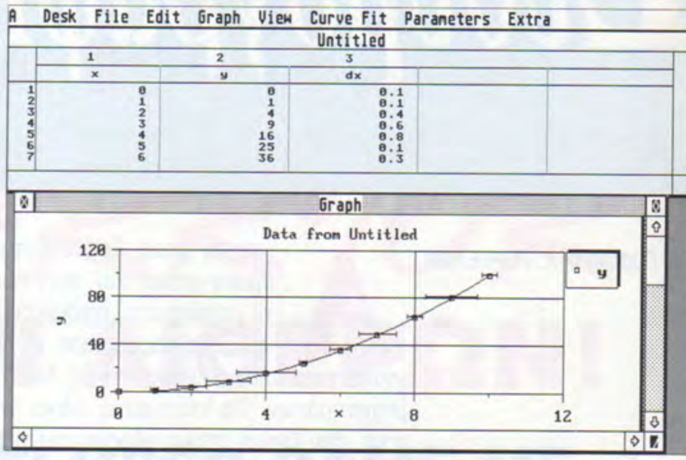
Input - Output

Με το 1st Graph έχουμε τη δυνατότητα να εξάγουμε τα γραφήματα που δημιουργούμε σαν εικόνες του Degas Elite και σαν αρχεία IMG και GEM. Το τελευταίο format μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εισαγωγή των γραφημάτων σε κάποιο πρόγραμμα Desktop Publishing ή σε κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας vector γραφικών. Αν υπάρχει τέτοια περίπτωση, μπορεί να κληθεί η λειτουργία Vector fonts, η οποία αντικαθιστά τις ήδη υπάρχουσες bitmap γραμματοσειρές με τη διανυσματική γραμματοσειρά που είναι ενσωματωμένη στο πρόγραμμα, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα της χρησιμοποίησης των γραμματοσειρών του προγράμματος επεξεργασίας vector γραφικών που οπωσδήποτε είναι καλύτερες από αυτές του GDOS. Αν και το 1st Graph εξάγει τόσα format, αναγνωρίζει μόνο το δικό του, όσον αφορά την εισαγωγή γραφικά, ενώ για τα δεδομένα μπορεί να δεχτεί και να εξάγει αρχεία ASCII ή DIF. Η εκτύπωση δεδομένων και γραφημάτων γίνεται μέσω του GDOS που χρησιμοποιεί τον οδηγό εκτυπωτή που έχει δηλωθεί στο αρχείο assign.sys και η ποιότητα εκτύπωσης σε εκτυπωτή 9 ακίδων, στον οποίο έγινε η δοκιμή, ήταν αυτή που μπορεί να δώσει το GDOS: μέτρια.

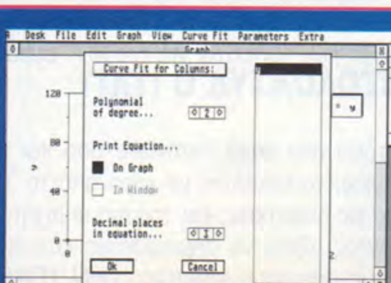
Επίλογος

Το 1st Graph είναι ένα πρόγραμμα εύκολο στην εκμάθηση και με αρκετές δυνατότητες που απευθύνεται κυρίως σε μαθητές και φοιτητές. Αυτοί που έχουν ανάγκη από ένα πρόγραμμα ικανό για επαγγελματικές παρουσιάσεις θα πρέπει να αναζητήσουν το X-Act (διάδοχο του γνωστού SciGraph) και να είναι διατεθειμένοι να πληρώσουν κάτι παραπάνω από τα $80 που κοστίζει το 1st Graph.

Η εταιρία που διακινεί το περί ου ο λόγος πρόγραμμα είναι η ABC Solutions, 4040 Creditview Road, Unit 11-151, Ontario, Canada τηλ.: (416) 824-8484



Στο 1st Graph έχετε τη δυνατότητα να ορίσετε μία στήλη που θα περιέχει τις αποκλίσεις των δεδομένων και να τις αναπαραστήσετε γραφικά.



Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη λειτουργία Curve Fit, η οποία δίνει τη δυνατότητα να βρούμε την ιδανική γραμμή - ευθεία ή καμπύλη - που περνά από αυτά τα σημεία.

Ευθυμογράφημα

• *Γράφει ο Κ. ΤΟΡΤΕΛΙΝΙ*

ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΕΝΟΣ Μ.Γ. COMPATIBLE

Αυτή τη φορά, ξεφεύγοντας από τη συνηθισμένη μορφή των τεστ που αφορούν συμβατά μηχανήματα, επιδιώκουμε μέσα από μια αναλυτική παρουσίαση να δώσουμε στον αναγνώστη μια πλατιά εικόνα για τις δυνατότητες αυτών των μηχανημάτων. Τα τεστ αυτά, λόγω της ιδιαιτερότητάς τους, δεν έγιναν στους χώρους του περιοδικού αλλά στα επιμέρους καταστήματα. Οι συντάκτες μας έδωσαν πραγματικά όλο τους τον εαυτό για να καταφέρουν να σας μεταφέρουν τις εμπειρίες τους από την τόσο αξιόλογη αυτή κατηγορία των Μ.Γ. συμβατών.

ΣΟΥΒΛΑΚΙ Μ.Γ. ΑΠΟ ΤΟ ΤΟΚ-ΤΟΚ

Για να φτάσει κανείς στο Τοκ-Τοκ, αρκεί να πάρει κάποιο από τα τρόλεϊ που οδηγούν στην πλατεία Κυψέλης. Με την είσοδο στο κατάστημα, ένα δέος σε καταλαμβάνει από την ένταση με την οποία οι κατασκευαστές προσπαθούν να φέρουν σε πέρας κάποιο από τα σουβλάκια. Αξίζει να αναφέρουμε ότι η αλυσίδα παραγωγής του Τοκ-Τοκ μπορεί να φτάσει τα 8 σ/λ.

Οι άνθρωποι που αποτελούν το τεχνικό προσωπικό της εταιρίας δείχνουν με την πρώτη κιόλας ματιά ότι κατέχουν αρκετά καλά την απαιτούμενη τεχνογνωσία. Αυτό αποδείχτηκε και από τη συζήτηση που κάναμε μαζί τους.

Ας έρθουμε όμως καλύτερα στο ψητό της επίσκεψης. Το σουβλάκι ΜΓ από το Τοκ-Τοκ διατηρεί την κλασική πλέον φυσιογνωμία των Μ.Γ. συμβατών. Η βασική του configuration αποτελείται από το περιτύλιγμα, τη χαρτοπετσέτα και την πίτα που - ως γνωστόν - κλείνει μέσα της το θαυμαστό κόσμο του hardware. Η ποιότητα κατασκευής ξεπερνά το μέσο όρο, ενώ η αίσθησή του συγκινεί και τον πιο μετριόφρονα χρήστη.

HARDWARE

Ξετυλίγοντας τη λαδόκολλα που περικλείει τον εσωτερικό κόσμο του Σ.Μ.Γ. από το Τοκ-Τοκ, παρατηρούμε την τάξη με την οποία έχουν τοποθετηθεί όλα τα εξαρτήματα. Καρδιά του μηχανήματος είναι φυσικά ο γύρος. Αυτός δεν είναι άλλος από το γνωστό χοιρινό (;) κρέας που συναντάμε σε όλα τα Μ.Γ. συμβατά. Η γεύση του είναι αρκετά καλή και μάλιστα το μπαχαρικό που φαίνεται να επικρατεί των άλλων είναι - προς μεγάλη μας ευχαρίστηση - το πιπέρι.

Το μέγεθος του γύρου κυμαίνεται σε αρκετά υψηλά επίπεδα, γεγονός που μας ευχαρίστησε ιδιαίτερα. Τη σύνθεση του εσωτερικού του μηχανήματος συμπληρώνουν το τζατζίκι, η ντομάτα και το κρεμμύδι, ενώ για τους μερακλήδες χρήστες προαιρετικά υπάρχει θέση για πατάτες και μουστάρδα.

SOFTWARE - DOCUMENTATION

Το Σ.Μ.Γ. από το Τοκ-Τοκ συνοδεύεται από ένα πλήθος περιφερειακών μονάδων όπως πατάτες - μερίδα, μπίρες, κρασί, σαλάτες, φέτα κλπ. Η υποστήριξη είναι αρκετά ικανοποιητική και το service πολύ γρήγορο. Χρειάστηκαν μόνο 6' για να έρθει ο τεχνικός υποστήριξης από τη στιγμή που τον καλέσαμε!

Η ταχύτητα του μηχανήματος δεν έχει να παρουσιάσει κάτι το ιδιαίτερο. Κυμάνθηκε στα συνήθη όρια των Μ.Γ. συμβατών. Το ΦΑΤΕΤΟ Utility έδωσε τιμή 3 σουβλάκια στα 15 λεπτά στο απλό mode και 5 στο turbo mode.

Από πλευράς συμβατότητας, δεν παρουσιάστηκε κανένα πρόβλημα, αφού δοκιμάσαμε το Σ.Μ.Γ. από το Τοκ-Τοκ σε πολλά στομάχια. Κάποιο μικρό bug παρατηρήθηκε στο στομάχι του ανιψιού μου, αλλά το ξεπέρασε γρήγορα και ανώδυνα με κάποιο καθαρτικό.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Έπειτα από τετράωρη δοκιμασία, κάτω από πολύ σκληρές συνθήκες, μπορούμε ανεπιφύλακτα να σχηματίσουμε την άποψη πως πρόκειται για ένα Μ.Γ. συμβατό με αξιώσεις.

Βασισμένο τόσο στο καλό hardware όσο και στο πλήρες service, το σουβλάκι με γύρο από το Τοκ-Τοκ καλύπτει όλες τις απαιτήσεις και του πιο απαιτητικού χρήστη. Τελειώνοντας αξίζει να σημειώσουμε κάτι πολύ σημαντικό για τους άπειρους χρήστες: *ΤΗΝ ΥΠΑΡΞΗ ΕΝΟΣ ΠΛΗΡΟΥΣ ΦΑΡΜΑΚΕΙΟΥ!!!*

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΗΛΙΚΙΑΣ!

Ξεχάστε την άνεση, με την οποία εξοντώνατε τα sprites, όταν αντίπαλός σας ήταν το προγραμματισμένο "μυαλό" του υπολογιστή σας. Ήρθε η ώρα να μετρήσετε πραγματικά τις δυνάμεις σας, με αντίπαλο την ανθρώπινη ευφυΐα ενός ισάξιου ή καλύτερού σας gamer!

ΤΩΡΑ, ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ...

AIR WARRIOR

ΟΙ ΑΣΣΟΙ ΤΩΝ ΑΙΘΕΡΩΝ!

...ΕΝΑ ON-LINE MULTI-USER GAME ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΓΡΑΦΙΚΑ ΚΑΙ ΗΧΟ



- **Διαλέξτε το αεροπλάνο σας**
- **Απογειωθείτε**
- **Πετάξτε εναντίον της αντίπαλης χώρας**
- **Βομβαρδίστε τις πόλεις, καταρρίψτε τον εχθρό, ζήστε την κόλαση μιας πραγματικής αερομαχίας**

- Ραντάρ
- Αντιαεροπορική κάλυψη
- Οχήματα εδάφους
- Καταδιωκτικά
- Βομβαρδιστικά
- Jets

ΠΑΙΖΟΥΝ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΕΩΣ ΚΑΙ 40 ΠΑΙΚΤΕΣ

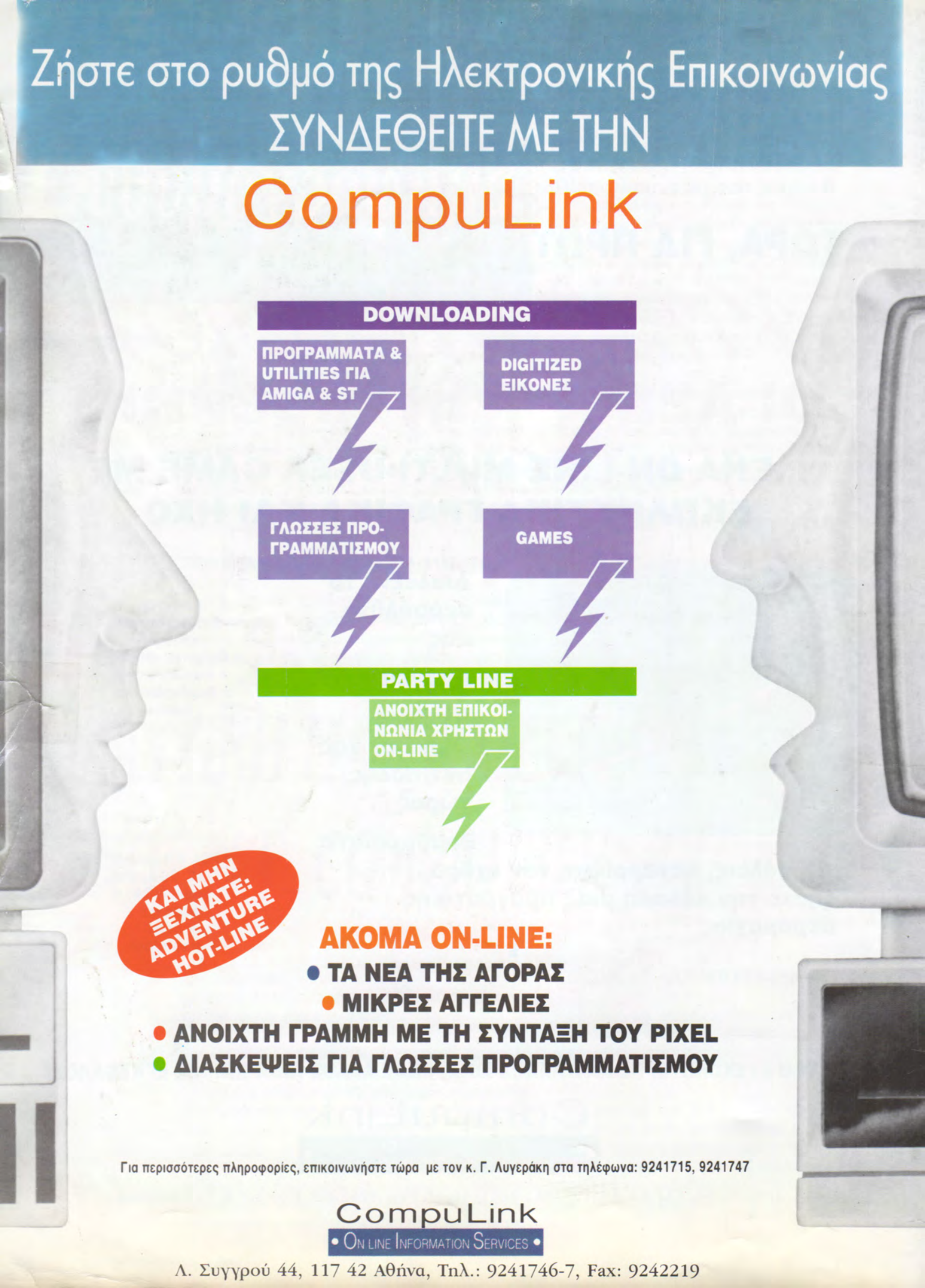
- PCs & Συμβατά με CGA, EGA, VGA, Super VGA
- Amiga
- Atari
- Macintosh

ΓΙΑΤΙ Ο ΔΥΣΚΟΛΟΤΕΡΟΣ ΑΝΤΙΠΑΛΟΣ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑΣ ΑΛΛΟΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΣ ΕΓΚΕΦΑΛΟΣ!

CompuLink

• On line Information Services •

Λ. Συγγρού 44, 117 42, Αθήνα, Τηλ.: 9241746 - 7, Fax: 9242219, Contact: κ. Γ. Λυγεράκη


Ζήστε στο ρυθμό της Ηλεκτρονικής Επικοινωνίας
ΣΥΝΔΕΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΗΝ
CompuLink
DOWNLOADING
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ & UTILITIES ΓΙΑ AMIGA & ST
DIGITIZED ΕΙΚΟΝΕΣ
ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟ-ΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ
GAMES
PARTY LINE
ΑΝΟΙΧΤΗ ΕΠΙΚΟΙ-ΝΩΝΙΑ ΧΡΗΣΤΩΝ ON-LINE
ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ: ADVENTURE HOT-LINE
ΑΚΟΜΑ ON-LINE:
• ΤΑ ΝΕΑ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ
• ΜΙΚΡΕΣ ΑΓΓΕΛΙΕΣ
• ΑΝΟΙΧΤΗ ΓΡΑΜΜΗ ΜΕ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΤΟΥ PIXEL
• ΔΙΑΣΚΕΨΕΙΣ ΓΙΑ ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ
Για περισσότερες πληροφορίες, επικοινωνήστε τώρα με τον κ. Γ. Λυγεράκη στα τηλέφωνα: 9241715, 9241747
CompuLink
• ON LINE INFORMATION SERVICES •
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9241746-7, Fax: 9242219